

aktuelle software markt
Die Computer-Software-Fachzeitschrift
Tests und Vorstellungen
APRIL-1990 OS 66 / SFR 7,50 / DM 7,50

ASM aktueller software markt

& VIDEOSPIELE

Die Computer-Software-Fachzeitschrift

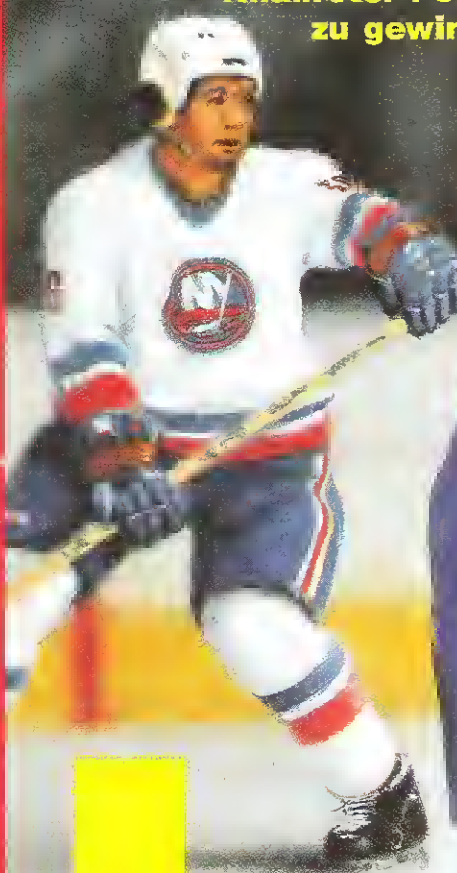
NR. 4 APRIL 1990
5. JAHRGANG
OS 66
SFR 7,50
DM 7,50

SSN 0933-1867



Super:


**Knallroter Peugeot 205
zu gewinnen!**



Poster

Die große Sportschau!

ITALIA '90, MANCHESTER UNITED, PLAYER MANAGER, INTERNATIONAL SOLVER, TENNIS CUP, TIEBREAK, FACE OFF, SLAP SHOT, PARIS-DAKAR '91, TUNGO RACER, R.C. GRAND PRIX, TV SPORTS BASKETBALL, SN OF THE MOM MOM BASEBALL, GOLFAMANIA, GRAND NATIONAL ...

The background of the entire page is a repeating pattern of colorful rainbows. At the top, there are three small inset images: a game screen showing a castle, a game screen showing a city, and a red box with yellow stars. The main title 'RAINBOW ISLANDS' is written in large, stylized, orange letters with a rainbow outline. Below the title is a rainbow arching over a scene with a white bird on a post, a palm tree on an island, a smiling sun, and a star on the water. The word 'ISLANDS' is written in large, orange letters below the rainbow.

RAINBOW ISLANDS

A cartoon illustration of a Bomberman character, a young boy with brown hair, wearing a blue shirt and blue overalls with yellow buttons. He is running towards the right with a determined expression. In the background, there are several rainbows, a castle on a hill, and other Bomberman characters. One character is flying in the air, and another is on the ground. The scene is set in a lush, green environment with flowers and grass.

BOMICO SERVICELINE

Haben Sie Fragen zu
BOMICO-Spielen? Möchten
Sie Tips zum Spielablauf?
Unsere Spielexperten helfen
weiter! Mo.-Fr. von 15-18 Uhr.
Ein Anruf genügt!

Tel. 0 69 / 77 80 25

The Ocean logo is displayed in a stylized, metallic font. The word 'ocean' is written in lowercase letters, with the 'o' and 'c' being larger and more prominent. The logo is set against a blue background with a white border.

ocean

Nu iss' aber Schluß!

Was muß ich da vernehmen? Da regen sich doch Leuten auf, die glauben, meine „Ansichten“ nicht mehr ertragen zu können. Nun, das sogenannte „Editorial“ hat stets den Chefredakteur im Visier; damit macht man auf, um die Leserschaft zu vergrößern. Gelingt dies nicht, ist's um den Helden geschehen. Wollt Ihr das wirklich? Wahrlich ist es nicht sehr einfach, seine Persönlichkeit gut zu verkaufen. Dennoch scheint es mir gelungen zu sein, die „Legende“ hochleben zu lassen (Lenin). Wer immer noch glaubt, in Schönheit zu sterben, irrt sich gewaltig...

Das Vorwort gehört stets dem Helden, der sich gern der Selbstbeweihräucherung hingibt (Profilneurose nennen es die Psychologen), um gut bei den Lesern anzukommen. Wer sich mit 'ner Drittel-Glatze behaupten muß, hat's da eben verdammt schwer. Der muß sich schon was einfallen lassen, um die Popularität zu halten... Man ist nicht immer gut formatiert, wenn man frühmorgendlich zur Arbeit fährt, besonders, wenn man das abends zu viele Sektoren eingeladen hat. Einige Hänger sind stets mit im Spiel. Aber: Das kennt man doch auch von anderen Maga-

zinen, Freunde! Bei XXX & XXX „reihert man ja auch in die ersten Sitze!“ Bei ASM ist das anders: Hier gilt das gleiche wie bei den RTL-PLUS-Ansagerinnen: „Vielversprechend!“ Genug dem blödsinnigen Geschwätz. Laßt mich einfach mal „sachlich“ weiterschwafeln, welche interessanten Teile wir in dieser Ausgabe besprochen haben: Da wäre vor allem das große Kontingent der Sport- (Fußball) Spiele zu nennen. Ein paar Beispiele aus dem Sportbereich generell: Sachen wie FACE OFF (Eishockey), MANCHESTER UNITED (Fußball) oder TIEBREAK (Tennis) wußten zu gefallen. Und: Endlich



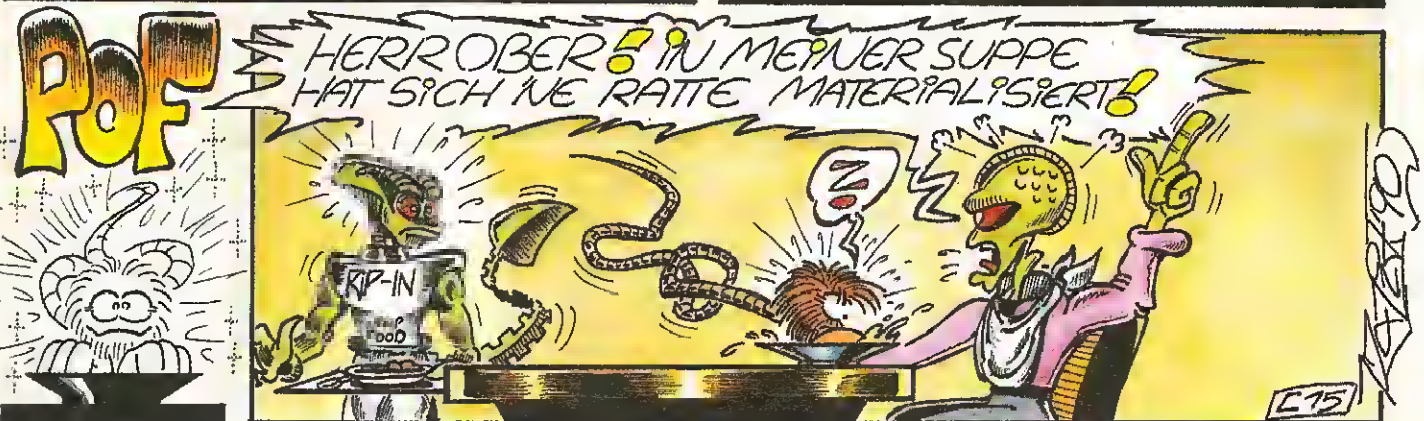
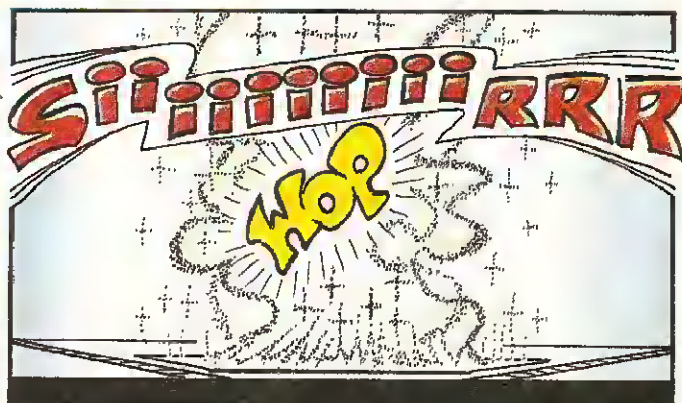
Na, wer gefällt Euch denn besser? Manni oder Mr. Jordan?

(Foto: top)

haben wir mal wieder wirklich interessanten Stoff aus allen Bereichen der Kunst. Hinzu gesellen sich Berichte über Games, die uns in den nächsten Tagen zukommen werden. „Na, endlich!“, möchte man da mei-

nen. Nach einer Sauerengurkenzeit erkennen wir das Licht am Ende des (Software-)Tunnels. Folgt diesem Licht, indem Ihr in diese Ausgabe schaut. Viel Spaß...

EUER MANFRED



4

INHA

- 6 Action Games
- 13 Competition: Ataris „Kleiner“ ganz groß
- 19 Feedback
- 42 Sport-Kaleidoskop
- 54 Konvertierungen
- 68 Denk- und Strategiespiele
- 76 Konsolen
- 86 Jahresumfrage: Das Ergebnis steht
- 88 World Court Tennis: Playing-Tips
- 90 Adventure-Corner
- 103 Competition: Flotter Flitzer zu gewinnen
- 104 Im Blickpunkt: Combo Racer
- 108 Im Blickpunkt: Black Tiger
- 110 Great Courts: Ab ins Finale
- 112 Im Blickpunkt: Venus
- 113 Im Blickpunkt: Elvira
- 114 Kopfnuß: Hero's Quest



AL T

5



Nachrichtentelegramm	117
Die Software-Hitparade	120
Flop des Monats: Highway Patrol II	122
Secret Service	124
Hint Hunt	126
Kleinanzeigen	135
Oldie but Goldie: Gunship	150
Competition: Sim City	151
Spielhallen-News	152
Im Blickpunkt: Castle Master	153
Microwelle	156
ASM-Service	
Gesammelte Werke	161
Gewinner aus ASM 2/90	161
Impressum	161
ASM-Generalkarte	162
Inserentenverzeichnis	162

Action Games

„Harry“ läßt das „Spacen“ nicht!

Programm: Space Harrier II,
System: Atari ST (getestet),
Amiga, C-64, **Preis:** 35-70 DM
je nach System und Datenträger,
Hersteller: Grand Slam Entertainment,
Mustervon: 7/15 / 21

Wer kennt ihn nicht, den *Space Harrier*, der vor drei Jahren in der Spielhalle für Furore sorgte? Durch super Grafik, schnelles Scrolling und eine tolle Hydraulik zog der Automat die Spieler reihenweise in seinen Bann. Nach dem großen Erfolg des Automaten wurde die Platine natürlich auch auf die heimischen Computer umgesetzt, mit zum Teil recht unterschiedlichen Ergebnissen. Die Amiga-Version war zweifelsohne die beste, gefolgt vom Atari ST. Für diesen Rechner erreichte uns nun auch **SPACE HARRIER II**. Noch turbulentere Action, brillante Grafik und Sound vom Allerfeinsten – dies ist es, was **GRANDSLAM** auf der Programmpackung verspricht; am Ende dieses Berichts werdet Ihr wissen, ob die hierdurch geschürten Erwartungen erfüllt werden können. An unserem Held des Geschehens hat sich soweit nichts geändert, auch nicht am Gameplay. In alter Manier rennt oder schwebt das „Männchen“ über feindliches Territorium. Unmengen von verschiedenen,



furchteinflößenden Monstern machen hier das (Über-)Leben schwer. Auch einige Bodenhindernisse, wie Säulen und Büsche, sorgen für pure Action und ständig erforderliche Konzentration. Um die Herrschaft des *Dunklen Harriers* über das Land der Phantasie zu beenden, muß der Spieler insgesamt zwölf Level klären. In jedem dieser Level erwartet ihn am Ende ein besonders fieser Endgegner, der in der Regel äußerst hartnäckig ist. Nach seiner Zerstörung darf man in die nächste Runde einziehen. Sind alle Level durchgespielt, muß nochmals gegen alle (!) zwölf Endgegner in einer speziellen Kampfrunde angetreten werden, ehe das ultimative Duell mit dem *Dark Harrier* bevorsteht. Das hört sich nicht nur hart an, das ist es auch. Zum

Training darf aber jede Stufe einzeln angespielt werden. Um das Game zu lösen, muß jedoch in Level eins gestartet werden. Wahlweise wird mit Maus oder Joystick gespielt. Auch Dauerfeuer kann, wenn gewünscht, dazugeschaltet werden (Euer Daumen und vor allem die Maus werden es Euch danken!).

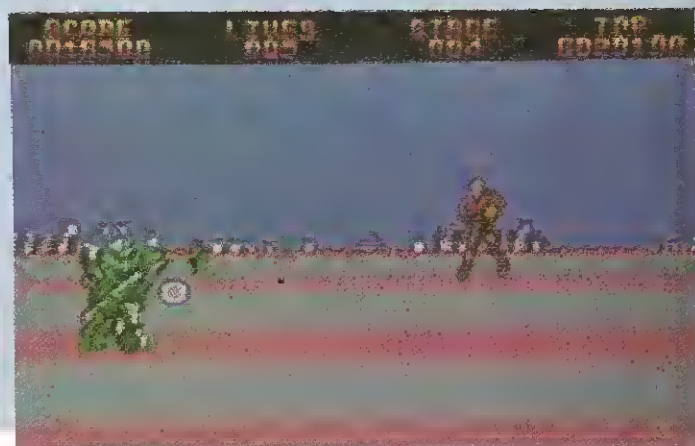
Wie gewohnt düst unser Held also über die Landschaft und wird von überdimensionalen Robotern, fliegenden Bällen, Drachen und vielem mehr attackiert. Grafisch sind diese Feinde hervorragend dargestellt. Nicht, daß alle Gegner neu sind, doch eine ganze Menge unbekannter Aliens sind hier schon vorhanden. Das macht sich besonders bei dem Endgegner eines jeden Levels bemerkbar. Eine wahre Pracht, was hier grafikmäßig geboten wird. Zwar sind alle Sprites kärglich animiert, wenn über-

haupt, aber in Anbetracht der Vielfalt und Detailtreue läßt sich das verschmerzen. Beim ersten Teil wurde man ja auch nicht gerade durch viel Animation verwöhnt. In Level fünf beispielsweise greift zum Schluß ein rosafarbener Tiger mit Flügeln an – herrlich! Auch Drachen mit Teufelsfratzen, dreigeteilte Gnome und gar dreiköpfige Schildkröten versetzen den Spieler immer wieder ins Staunen.

Je nach dem, ob sich der Harrier auf dem Boden befindet oder ob er in die Luft steigt, verändert sich auch die Perspektive des Spielers. Beim ersten Teil war dieses Feature nicht vorhanden, der zudem einen sehr gelungenen, dreidimensionalen Effekt herbeiführt. Darüber hinaus ist die tolle Grafik trotz dieser Spielerei mindestens genauso schnell wie die des ersten Teils. Ein Lob also an die Grafiker. Noch eine Erneuerung gegenüber dem ersten Teil muß hier erwähnt werden: Läuft unser Held nämlich am Boden und kollidiert mit einem nicht allzugroßen Bodenhindernis, so wird er nicht gleich mit dem Verlust eines Lebens bestraft, sondern er gerät ganz einfach ins Stolpern! Schön gemacht, wie er sich nach vorn beugt und jeden Moment droht, ganz auf die Schnauze zu fliegen. In diesem Zustand hat man keine Kontrolle über ihn, und auch der Griff zur Waffe ist nun nicht möglich.



Amiga (oben), ST und C-64 (rechts).



So sollte trotz allem versucht werden, den Hindernissen auszuweichen oder sie mit der Superwumme aus dem Weg zu schaffen – ganz wie im ersten Teil.

Nach so viel Lob jedoch ein ganz großer Tadel an die Programmierer: Wies die erste Version dieses Games auch auf dem ST meiner Meinung nach einen phantastischen Sound auf, wobei auch noch mehrere Melodien geboten wurden, so kann der Nachfolger nur mit einem einzigen Musikstück aufwarten. Dieses Stück ist dazu noch eine totale Fehlkomposition und paßt absolut nicht in das Spielgeschehen. Bei mir weckte es eher Volksfeststim-

mung, und selbst da bin ich Besseres gewohnt, ehrlich. Hier hat man sich nicht mit Ruhm bekleckert! Es kann sich wohl jedervorstellen, daß man schon nach drei Levels mit dieser ätzenden Musik die Nase gestrichen voll hat. Und da hieß es doch so schön auf der Verpackung: „Musik vom Allerfeinsten“, daß ich nicht kichere! Bei den Soundeffekten hat sich gegenüber der Urversion nicht viel geändert, besser gesagt: gar nichts! Sie klingen nur etwas anders, soweit ich die anderen noch richtig in Erinnerung habe. Das ist ja auch kein Wunder, schließlich wurden beide Versionen von verschiedenen Programmerteams programmiert.

Apropos Programmerteams: Schon vor ca. 12 Monaten kündigte *Elite* (sie programmierten den ersten Teil) SPACE HARRIER II an. Das Programm war teilweise auch schon fertiggestellt, kam jedoch nicht auf den Markt, denn aus irgendwelchen Gründen vergab Sega ihre Lizenz an GRANDSLAM.

Fazit: SPACE HARRIER II bietet gegenüber dem ersten Teil spielerisch nichts Neues. Technisch wie grafisch weiß es zwar mehr als der Vorgänger zu überzeugen, doch ist das Harrier-Thema mittlerweile etwas ausgelutscht. Das einzige, was zu tun ist, ist feindlichen Schüssen auszuweichen und herumzuballern. Vor zwei Jahren

mod. ... als noch ... und während sein, doch in unserer durch Extrawaffen „verwöhnten“ Zeit ist SPACE HARRIER nur noch ein Abklatsch einer alten Spielidee. Und so kann ich als alter Harrier-Freak im Jahre 1990 dem Programm nur das Prädikat „Besserer Durchschnitt“ verleihen, das sich technisch zwar von der besten Seite präsentiert, spielerisch aber kaum Abwechslung bietet.

Hans-Joachim Amann

Grafik	10
Sound	4
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	8



In letzter Minute erreichten uns noch die Versionen für den Amiga, C-64 und Spectrum. Die Amiga-Fassung unterscheidet sich nur geringfügig von der des ST. Der Bildschirm-ausschnitt ist etwas größer, der Sound ist kerniger. Allerdings gibt es auch hier nur eine Komposition – auch keine Meisterleistung. Gut hingegen sind die FX, die schön klar aus dem Lautsprecher dröhnen. Diese sind jedoch, im Gegensatz zum ST, nicht gleichzeitig mit dem

Sound zu hören. Die Devise heißt: entweder oder. Das gleiche gilt für die 64er-Umsetzung. Zudem sind hier die Soundeffekte recht kärglich ausgefallen. Dafür ist der Sound um einiges besser als bei allen anderen Versionen. Zwar wird wieder nur ein Stück geboten, dieses paßt aber besser zum Spielgeschehen. Die Grafik mußte allerdings stark Federn lassen. Hier sieht man eben doch den krassen Unterschied zwischen 8- und 16bit.

Deshalb bleibt der Spielspaß auch arg auf der Strecke. Der Unterschied zum Automaten ist eben einfach zu stark, warum ich diese Version auch nur den absoluten Harrier-Freaks unter Euch empfehlen kann.

Die zweifelsohne schlechteste Version ist die des Spectrum. Sowohl Grafik als auch Sound sind nicht das, was man als gut bezeichnen kann. Die Sprites sind, wie gewöhnlich, schwarz-weiß. Ansonsten bleibt spiele-

risch auch hier alles gleich. Ab-raten muß ich von dieser Version allerdings dringend, denn für das Geld gibt's bessere Actionspiele.

Die Wertungen auf einen Blick:

... Amiga/C-64/Spectrum	
Grafik	10/8/7
Sound	6/8/5
Spielablauf	8/7/7
Motivation	8/7/5
Preis/Leistung	8/7/6

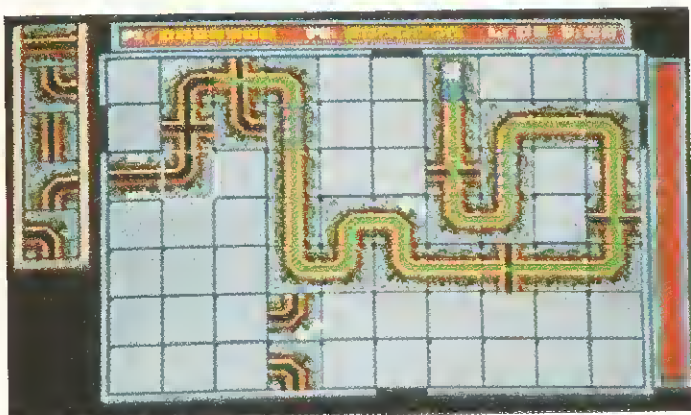
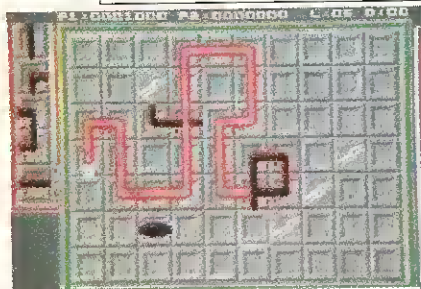


Foto: Amiga



Die C-64-Version

Programm: Pipe Mania, **System:** Amiga, Atari ST, IBM PC, C-64, Amstrad CPC, Spectrum, **Preis:** 16bit ca. 85 Mark, C-64/CPC ca. 50 Mark (Disk.), ca. 35 Mark (Kass.), Spectrum ca. 30 Mark, **Hersteller:** Empire Software, Basildon, England, **Muster von:** Entertainment International, England.

Erst zweimal ist es bisher geschehen, daß Homecomputer-Software auf Automaten adaptiert wurde. Wie Ihr wißt, wird im Normalfall der umgekehrte Weg beschritten, werden die Programme aus der Spielhalle frisch auf die heimischen Laufwerke umgesetzt. *Mirrorsofts Tetris* und *Starglider (Rainbird)* sind die beiden Games, die dieses Kunststück fertiggebracht haben. Nun gesellt sich ein drittes Spiel hinzu, **PIPE MANIA** von **EMPIRE SOFTWARE**, das sich also auch demnächst auf der Platine wiederfinden und sicherlich dann auch bald von Kollege Michael in seiner Spielhallen-Ecke vorgestellt werden wird. Übrigens sind auch Umsetzungen auf den Gameboy und auf die Nintendo-Konsole vorgesehen – **EMPIRE** scheint sich also einiges von seinem Game zu versprechen. Doch dies ist noch Zukunftsmusik, denn gerade eben sind die Amiga- und die C-64-Version des Programms fertiggestellt worden. Ich habe mir natürlich beide Fassungen für Euch reingezo-gen.

PIPE MANIA ist ein Spiel mit Vergangenheit. Schon vor ein-

einhalb Jahren wurde das Programm zum erstenmal zur Veröffentlichung freigegeben. Der Grund dafür, daß das Game erst jetzt auf den Markt kommt, ist bei **Lucasfilm Games** zu suchen, die den Vertrieb in den Staaten übernommen und auf einer Überarbeitung des Spiels bestanden haben. Interessant ist in diesem Zusammenhang sicher auch, daß für den Verkauf in England und Europa eigens die Verpackung geändert wurde. Zierte das Artwork der amerikanischen Version lediglich die Hauptfigur des Spiels, ein nach Comicart gezeichneter Klempner, so wurde in die europäische Verpackung noch ein angstverzerrtes Gesicht mit eingearbeitet. Auf zumindest einen Schuß Horror können die Briten wohl doch nicht ganz verzichten.

Dabei ist das Spiel ansich ganz harmlos, wobei das bestimmt nicht abwertend zu verstehen ist. Das Spielprinzip ist recht schlicht (was kein Nachteil sein muß) und – mit Verlaub gesagt – nicht ganz neu. Mit *Locomotion* nämlich hat *Mastertronic* seinerzeit ein Programm mit einem sehr ähnlichen Konzept vorgelegt. Das Spielfeld besteht aus einem sieben mal zehn Quadrate großen Raster, von denen eines das Startfeld berherbergt. Von hier aus muß man versuchen, durch das Aneinander-

Nichts für Leute mit 'ner langen Leitung

setzen von Teilstücken eine Pipeline zu bauen. Am linken Bildschirmrand befindet sich eine senkrechte Leiste, in der fünf Pipelineteile zu sehen sind. Jeweils das untere kann an einem beliebigen Platz auf dem Feld untergebracht werden. Da nun aber die Stücke unterschiedliche Formen haben (vier verschiedene Ecken, senkrechte und waagerechte Geraden und Kreuzstücke), können sie nicht immer sofort angesetzt werden. In diesem Fall muß man sie daher irgendwo auf dem Feld platzieren, möglichst aber so, daß sie später noch mit in das Leitungssystem eingebunden werden können. Nach kurzer Zeit beginnt eine Flüssigkeit, vom Startfeld ausgehend, durch die Leitung zu fließen. Hat sie deren Ende erreicht, ist das Spiel verloren, wenn nicht vorher eine Mindestmenge von Teilstücken zusammengesetzt worden ist. Von Level zu Level müssen mehr Teile aneinandergereiht

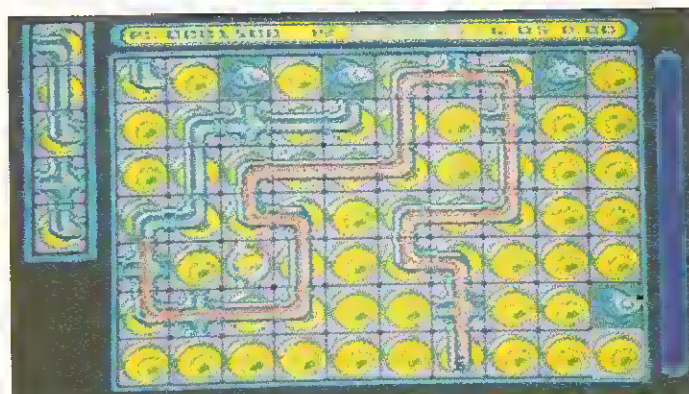
werden; die Anzahl wird oben rechts auf dem Bildschirm angezeigt.

Hat man die vorgegebene Menge an Teilen zu einer wasserdichten Leitung ausgebaut, so kann man entweder weiterspielen und zusätzliche Punkte einheimsen (jedes von der Flüssigkeit passierte Stück bringt Punkte; Bonuspunkte erhält man, wenn Kreuzstücke mit eingepaßt werden) oder mittels Taste F dem Level ein Ende bereiten. Dann nämlich fließt die Flüssigkeit schnell bis zum Ende der Röhre, und es wird abgerechnet: Jedes Leitungsteil, das nicht an das System angeschlossen ist, bedeutet nämlich Punktabzug. Punkte verliert man übrigens auch, wenn man bereits platzierte Stücke durch andere ersetzt; oft aber ist dies die einzige Möglichkeit, dem vorzeitigen „Game Over“ zu entgehen.

In den höheren Levels warten, wie könnte es anders sein, noch ganz und gar fiese Gemeinheiten auf den Spieler. Hindernisse etwa, „Einbahn-röhren“, Löcher im Gelände und so weiter. Da man nur ein Leben hat, muß nach dem Scheitern immer wieder von vorn begonnen werden. Da ist es natürlich mehr als angenehm, daß man per Password-Eingabe dem zuletzt erreichten Spielstand wieder sehr nahe kommen kann.

Bei der Amiga-Version kann vor allem der beschwingte Sound gefallen, während sich die Grafik eher bescheiden ausnimmt. Selbiges gilt auch für die 64er-Fassung, wie sich überhaupt beide Ausführungen in nichts aus dem Wege gehen. Da wir es bei PIPE MANIA jedoch mit einem ausgesprochen strategisch angehauchten Spiel zu tun haben, kann man in puncto Grafik sicherlich ein Auge zu-drücken. Dafür sollten dann aber schon die strategischen Elemente eines Programm stimmen, und daran hapert es leider ein wenig bei dem neuen **EMPIRE**-Werk. Wohl-gemerkt, das Ding macht sicherlich eine Weile lang Spaß. Auf Dauer wäre ich in dieser Hinsicht allerdings skeptisch, denn insgesamt fehlt es PIPE MANIA an Abwechslung und auch an Originalität. Fazit: Die arg strapazierte Formel von einem süchtigmachenden Spiel läßt sich auf PIPE MANIA wohl nicht anwenden. Alles in allem mehr PIPE als MANIA!

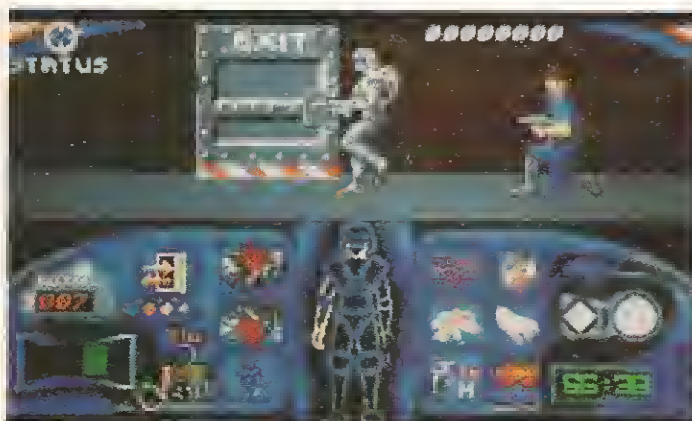
Bernd Zimmermann



Und nochmal PIPE MANIA auf dem Amiga

	Amiga/C-64
Grafik	8/7
Sound	9/9
Spielablauf	8/8
Motivation	8/8
Preis/Leistung	8/8





Programm: Soldier 2000, **System:** Amiga (getestet), Atari ST, **Preis:** Ca. 70 Mark, **Hersteller:** Artronic, Harrogate, England, **Muster von:** 7/15, Artronic.

Das Neueste an ARTRONIC's neuem Programm dürfte der Titel sein: **SOLDIER 2000**. Selbiger sprüht zwar auch nicht unbedingt vor Originalität, ist aber in dieser Form bisher noch nicht dagewesen. Meine Gratulation hiertür an ARTRONIC, auf einen solchen Geistesblitz muß man ja immerhin auch erstmal kommen. Ansonsten aber läßt sich das Geschehen auf einen kurzen Nenner bringen: Im Westen – oder besser: im Weltraum – nichts Neues.

Und so kann die Story im Grunde getrost unter den Tisch gefallen lassen werden. Hierzu nur so viel: Böse Terroristen sind über eine friedliche kleine Insel hergefallen und haben das Eiland im Handstreich in ihre Gewalt gebracht. Dabei wurden jede Menge Geiseln genommen, die vom Spieler befreit werden müssen. Letzterer geht übrigens in Gestalt einer Frau zu Werke, womit wieder einmal bewiesen wäre, daß das schwache Geschlecht oft einfach unterschätzt wird.

Aber wie dem auch sei – zunächst einmal muß die Maid ausgerüstet werden, bevor sie auf die Terroristen losgelassen werden kann. Damit das Mädel noch halbwegs beweglich bleibt, darf ein „zulässiges Gesamtgewicht“ von maximal 110 Pfund nicht überschritten werden. Dies also gilt es auf Schutzanzug, Helm, Brustpanzer, verschiedene Schießprügel, Munition und dergleichen mehr zu verteilen. Schon nach wenigen Versuchen konnte ich der von ARTRONIC als absolut spannend angepriesenen Ankleidezeremonie allerdings keinen Reiz mehr abgewinnen; und so war ich froh, daß man die Bewaffnungssequenz überspringen kann, indem man mittels Mauszeiger die linke obere

Holde Maid – hartes Game!

Ecke des Bildschirms anklickt. Dann nämlich wird das Girl automatisch mit dem Nötigsten versehen – eine Option, von der man auf jeden Fall Gebrauch machen sollte. Ist unsere Heldin nun endlich fertig, was bei den Damen ja bekanntlich immer etwas länger dauert, so kann es nun endlich zur Sache gehen. Nachdem „Datas“ und „Graphics“ nachgeladen sind, sehen wir vor uns auf dem Monitor das Aktionsfenster, das die obere Hälfte des Bildschirms einnimmt, und darunter verschiedene Statusanzeigen sowie Icons für diverse Handlungsmöglichkeiten.

So finden sich hier eine Damageanzeige, die über den Gesundheitszustand Aufschluß gibt, eine Anzeige für die Munitionsreserven, ein „Aufnehmen“- und „Ablegen“-Symbol und eine Anzeige der momentan gewählten Waffe. Ferner entdeckt man ein Tür-Icon, das angeklickt werden muß, um Räume zu betreten beziehungsweise zu verlassen, und ein UV-Licht, welches man aktiviert, wenn es finster wird. Dies passiert nämlich von Zeit zu Zeit, das heißt, daß hin und wieder das Licht ausgeschaltet wird. ARTRONIC nennt diesen Versuch, etwas Abwechslung ins Geschehen zu bringen, „Low Light Level“. Für meinen Geschmack allerdings liegt der positive Effekt dieser Idee weniger darin, daß das Spiel abwechslungsreicher wird, als vielmehr darin, daß die eher biederen Grafiken kräftig kaschiert werden, daß sich der User von den doch recht trostlosen optischen Eindrücken vorübergehend erholen kann. Das Spielgeschehen kann im wesentlichen in zwei Abschnitte aufgeteilt werden: Die wilde Hatz entlang der Korridore und die Geiselsbefreiung in geschlossenen Räumen, die in einer pseudo-dreidimensionalen Darstellung präsentiert wird. Hier wie da müssen massig Terroristen erschossen werden – daß das Blut dabei nicht zu knapp fließt, muß wohl kaum gesagt werden. Natürlich bleibt es nicht aus, daß man auch selbst den ein oder anderen Treffer abbekommt. Wichtig ist es daher zu wissen, daß man mittels F2 ein Repair Kit zum Einsatz bringen kann, das lädierte Stellen des Schutzanzugs im Handumdre-

hen wiederwie neu werden läßt. Allerdings funktioniert dies nur einmal pro Leben beziehungsweise Stage. Hierzu gleich noch ein Wort: Leben stehen insgesamt drei zur Verfügung – das dürfte reichen –, dagegen bekommt man nur fünf Level zu sehen, und das ist wiederum ein bißchen wenig. Denn: Es gibt einen Trick, mit dessen Hilfe man bequem von Stage zu Stage gelangt. Will man nämlich Geiseln befreien, so muß vorher immer eine bestimmte Anzahl von Widersachern aus dem Weg geräumt werden. Befindet man sich nun in einem Raum, so stellt man sich vor dem Terroristen auf, der alle paar Sekunden aus einer Bodenluke hervorschaut. Nun brennt man ihm eins nach dem anderen auf den Pelz, begibt sich dabei in keinerlei Gefahr und kommt doch zum Ziel. Hervorragend, ARTRONIC, da habt ihr die User doch endlich einmal mit einem ausgereiften, bis ins Letzte durchdachten Programm beglückt!

Was gibt es noch zu SOLDIER 2000 zu sagen? Im Grunde nicht viel, außer daß sich ein weiteres absolut überflüssiges Produkt zu seinen ohnehin schon unzähligen Artgenossen gesellt. SOLDIER 2000 – schon jetzt der Ladenhüter von morgen? Für die Händler tät's mir leid; den User aber würde ich wünschen, daß sie für ihre 70 Mark einen entsprechenden Gegenwert erhalten.

Bernd Zimmermann

Grafik	6
Sound	5
Spielablauf	6
Motivation	5
Preis/Leistung	5



Erst nach der Ausrüstungszeremonie kann es richtig losgehen.

Fotos: Amiga

Feb. 0 52 41 / 120 49
Kallu: Kolger!

Kallio: Kolger!

15. September 1988

Graft
Victor

~~12. November '89~~

April 90

Für Sie
niedert!
Kurznotiz
Hilfsmittel.

An Holzger
deSoft / Wolfen

läßt auftragen, ob das
wirkliche stimmt mit dem
4 Disketten und dem
120seitigen Handbuch.
Kannst nicht glauben!

Wir best-auf darauf
achten, dass Anrede
die Formale aufheben.
Also: - Ari 5

Atm: ATARI ST
AMBA und
MS-DOS

AKTUELLES
**Kommt ein Drache
gefliegen**

gefliegen

Ein üppiges Rollenspiel von einem deutschen Programmier-Team steht an: Im Herbst soll das Fantasy-Abenteuer "Drag Illini" erscheinen.

Immer noch in der Entwicklung sind sich die Entwickler nicht sicher, ob das Spiel überhaupt auf dem Markt landen wird. Die Entwickler sind sich nicht sicher, ob das Spiel überhaupt auf dem Markt landen wird.

len sich ihre Zauber-
kristallen vornehmen und
Stück können nicht
auch Tadeln
man zum Bei-
spiele Bestimmung
von einem
Qualität be-
im Zeitgenossen
als 1. 1. 1. 1.

with shadow

Dark clouds

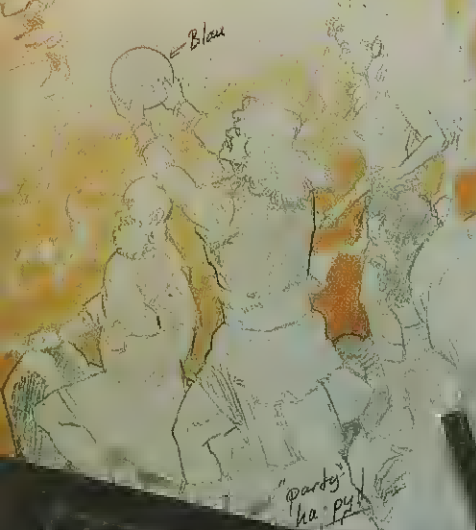
under the skin
lightning

Muruf von lido
kann nicht kommen
Muß zum
Florian Kreis!

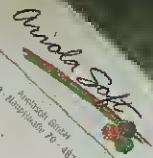
...d ihr
...ickel?
...um ihr so weiter
...verbrüht die
...regung farl
Disketten!

P.S. I think the
letter is paint on
party, more smaller
Catal

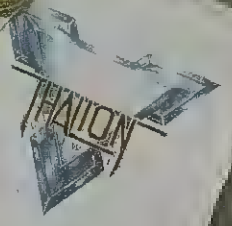
Background "sunset"
yellow, orange
and red
colors



Willi!
Bitte nicht vergessen!
ANOLASOTT-BALKEN
Mit freundlichen Grüßen
Wolle!



15.2.90



Lieber G...
habe Deinen Entwurf erhalten.
agressiv wirken. Die Drachen stellen eine "gute" Macht dar!
Eines der Ziele des Spieles ist es, ihr Verschwinden aufzuklären. Also
korrigiere das bitte und ändere bitte die Angriffsposition der Arme und
Klauen.
Ich habe das ganze Rollenspiel nicht so komplex gemacht, damit Du den
Leuten das alte "Helden-hauen-bösen-Drachen"-Schema suggerierst.
Ansonsten (wie immer) gut gemacht. Oder sogar besser!

ERIK

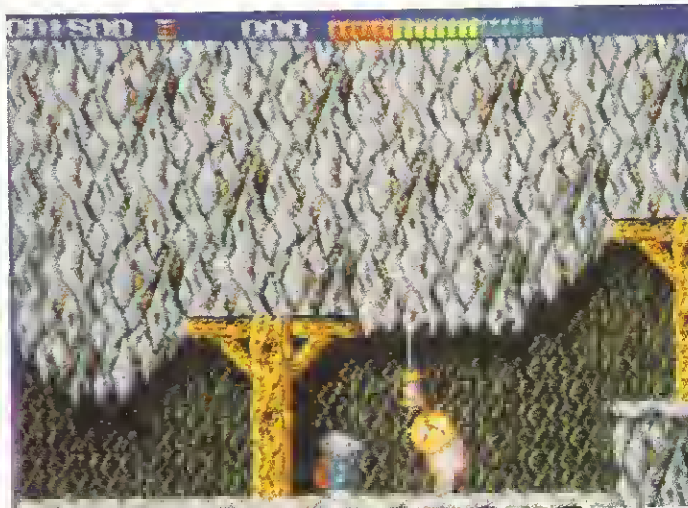


Ein faules Ei

Programm: Fast Food, **System:** C-64, **Hersteller:** Code Masters, **Preis:** 10 Huhns, **Muster von:** Hersteller.

Das niedliche Ei tritt wieder in Aktion. Dizzy, bekannt durch *Treasure Island*, versucht sich diesmal als Pacman. Dafür scheint sich Dizzy allerdings nicht gut zu eignen, man muß eigentlich schon von „versagen“ sprechen. Aufgabe ist es, Hamburger und Hähnchen einzusammeln. Dizzy elert also von Labyrinth zu Labyrinth und muß jedesmal alles aufessen, was es dort zu finden ist. Ein Zeitlimit gibt es nicht, aber ein paar fiese Monster wollen natürlich verhindern, daß sich Dizzy mit dem ganzen **FAST FOOD** vollstopft. Wie kann es auch anders sein? Alles in alter Pacman-Manier. Selbstverständlich stehen auch Hilfsmittel zur Verfügung. Diese treten in Form von grünen, orangenen oder roten Flaschen auf. Damit kann man die Monster einfrieren, platzen lassen oder verlangsamen. Dizzy selbst kann mit Hilfe von Zauberstiefeln zeitweise schneller laufen. Ein Schutzschild und dieser ganze Kram, den es bei Pacman auch gibt, ist vorhanden. Aber warum schreibe ich das eigentlich alles? Jeder von Euch wird wahrscheinlich wissen, wie Pacman funktioniert. Ich finde es wirklich äußerst blamabel, die Ideen eines schon existenten Games vollständig auf ein anderes zu übertragen. Daß grafisch auch nicht viel los ist, läßt die Sache immer peinlicher werden. Die Sprites bewegen sich schnarchmäßig und sind noch dazu schlecht gezeichnet. Die Labyrinth sind auch nicht gerade abwechslungsreich gestaltet, und der Sound, der das ganze Debakel begleitet, ist einfach nur einfallslos. Wenn nicht auf der Verpackung stünde, um wen es sich da handelt, ich für meinen Teil hätte Dizzy niemals erkannt. Ich bin enttäuscht, und das im höchsten Maße. *Treasure Island Dizzy* war sogar ein Hit, und nun das hier. Das einzige, was dieses Game vielleicht noch rechtfertigt, ist der Preis. Na ja, eines Tages werde ich vielleicht darüber hinwegkommen (schluchz). Aber daran sieht man wenigstens, daß es nicht so ist, wie alle sagen. Ein Ei gleicht nämlich *nicht* dem anderen – leider! Sandra Alter

Grafik	4
Sound	3
Spielablauf	2
Motivation	3
Preis/Leistung	5



NEVER SAY NEVER AGAIN – MONTY IS BACK!

Programm: Impossamole, **System:** Amiga, ST (beide angeschaut), **Preis:** ca. 75 Mark, **Besonderheit:** Demo-Versionen; spielbar, aber noch ohne Sound, **Hersteller:** Gremlin Graphics, Sheffield, England, **Muster von:** Ariolasoft, Rietberg.

Auf der „farblosen“ Kopie meines Presse-Infos schimmert's noch durch; gerade noch lesbar: „Always ahead of their Time“, GREMLIN's Wahlspruch seit Mitte 1986. Es war ein wenig „ruhig“ geworden um das Sheffielder/Birminghamer Softwarehaus; die „Zeit“ schien still zu stehen. Jetzt muß ein alter Kämpfe wieder ran, um das Image aufzupolieren. Die Rede ist vom lebenswichtigen kleinen Maulwurf, der seine *Auf-Wiedersehen*-Vorstellung 1987 gegeben hatte. Damals noch 8bit. Nun ist Monty wieder da, hat sich in Amiga und ST reingeschmuggelt und beweist immer noch die alte Frische! Wie Sean Connery tritt unser Mauli wieder vors Publikum in seinem neuesten Abenteuer **IMPOSSAMOLE!**

So ganz „impossible“ ist die Bewältigung seiner neuerlichen „Agenten-Taten“ natürlich nicht. „IMPOSSAMOLE“ bezieht sich lediglich auf Monty's neuen Namen und Habitus: Durch eine Art von Metamorphose wird der Junge zum fliegenden Superhelden; ein MOLE der 90er

Jahre, quasi. Die Art und Weise, wie sich IMPOSSAMOLE bewegt, ähnelt ein wenig *Bomb Jack*, hat aber mit diesem Game nicht das Geringste zu tun.

a) Monty's Aufgabe:

Mit dem in der Natur vorkommenden blinden „Schaufelbagger“ hat unser Held nun wahrlich nichts mehr gemein (vielleicht das Näschen). So steht er auf zwei festen Beinen, läuft, hüpf und fliegt durch die insgesamt vier (schwierig zu bewältigenden!) Labyrinth-Level. Das Plattform-Jump-and-Fly-Game erinnert vom Layout stark an *Indiana Jones* (das Action-Spiel von U.S. Gold), besitzt aber – nicht nur wegen dem lustigen Hauptdarsteller – ein Plus an Spielspaß. Dieser äußert sich vor allem durch die Monty-spezifischen Features: Gegnern und Hindernissen aus dem Weg hüpfen, Energie-Symbole aufsammeln und mit viel Geduld und Geschicklichkeit mitbringen.

Ein neuer Monty?

Sicherlich nicht. Denn vom Aufbau und Ablauf der verschiedenen Szenarios, die unser Held durchläuft, hat sich im Vergleich zu anderen Monties kaum etwas verändert. Die 16bit-Versionen bieten natürlich ein Mehr an grafischen Leckerbissen und Detailreichtum. Dennoch: ASM ist sich einig, daß Monty on the Run wohl das beste Abenteuer in dieser Reihe war. Wir wollen auch nicht

verschweigen, daß der *Terra-mex*-ähnliche „Spielplatz“ relativ schlicht ist und unser Monty ein bißchen zu viel ruckelt (und nicht nur er!).

Wie geht Monty vor?

Impossamole, alias Monty, verfügt über eine begrenzte Anfangs-Energie, die im Screen oben angezeigt wird. Diese Energie-Punktchen streben gegen Null, wenn Mauli Gegner, Hindernisse oder Tiere berührt. Hat er zu viel abgekliegt, fällt er auf den Rücken, und das Game startet (leider) wieder von Level-Anfang an!

Schon im ersten Bild hat der Beginner seine Schwierigkeiten. Der Ablauf, die Hindernisse, Energie-Symbole und Feinde tauchen immer an denselben Stellen auf. Hat man also „versagt“, so muß man aus den Fehlern lernen, sich eine Strategie ausdenken, um möglichst weit ins Spiel zu kommen. Aber: Dies ist wiederum Monty-like und gefällt mir sehr gut.

Unser Held verfügt nicht nur über eine gewaltige Sprung- und Flieg-Kraft, er hat auch einiges an Waffen in seinem Overall: So kann er Bomben werfen (Vorsicht: Manche Fledermäuse lassen sich nicht kühlen!), ballern oder gar mit 'nem Laser (sieht lustig aus, Monty mit 'ner Art Flammenwerfer!) pusten. Die Munition ist begrenzt, so daß man sich auf die Suche nach der nächsten Waffe machen muß, wenn die alte ihren Zweck erfüllt hat.

Monty/Impossamole kann (und muß) auch wieder Lianen erklimmen, treppensteigen und Röhren hoch und runter klettern, um gefahrlos die Hindernisse und Schikanen zu meistern. Man achtet stets auf die Energie-Symbole (Diamanten, Fässer, Wollknäuel usw.). Diese sind unbedingt zu „überlaufen“, um sich einen neuen Vorrat an Lebenskraft zu schaffen.

Wieder einmal sollte man sich einen Plan zeichnen (oder „Volltax“ einnehmen...), damit man weiß und sich erinnern kann, wo man mit welcher List und Tücke am besten vorankommt. IMPOSSAMOLE knüpft somit fast nahtlos an seine 8bit-Vorgänger an. Ein gelungenes Comeback des kleinen Maulwurfs, den wir alle noch schätzen und der uns auch diesmal nicht enttäuscht!

Manfred Kleimann



»IMPOSSAMOLE – gelungenes Monty-Comeback!«

Demoversion	
Grafik	7
Steuerung	10
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10



Alle wollen es ...

... und wir verlosen es!

ASM hat's mal wieder geschafft.
ATARI läßt zwei der Edelkonsolen
LYNX inklusive "California Games"
springen!

Außerdem warten jede Menge
ATARI-Taschenrechner
auf ihre Gewinner.
Was Ihr tun müßt,
um an die Dinger
zu kommen?

Ganz einfach:
Postkarte mit
Kennwort "ATARI"
an untenstehende
Adresse senden.

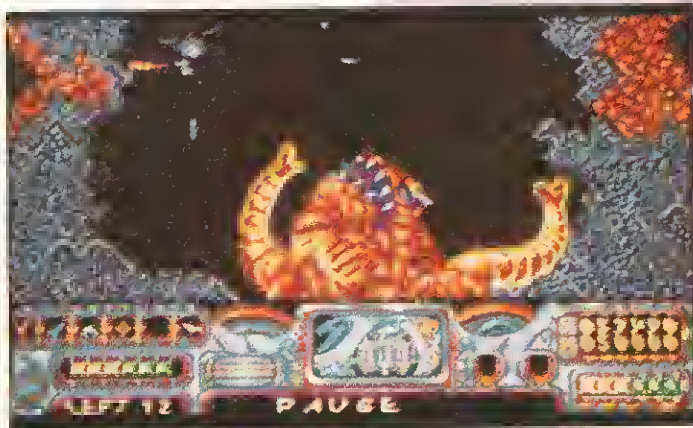


Tronic-Verlag, ASM-Redaktion
Postfach 870, 3440 Eschwege
Einsendeschluß ist der 25.04.1990.



WER

WIRD DENN GLEICH IN DIE LUFT GEHEN?



Ob vertikal...

Programm: Dyter-07, **System:** Amiga (getestet), Atari ST, **Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** reLINE Software, Hannover, **Muster von:** Hersteller.

Wer seinen Compi nicht erst letztes Jahr zum allerheiligsten Fest von Mami und Papi abgestaubt hat, kennt sie natürlich schon etwas länger: die Hubschrauber-Ballerspiele. Bislang hatten sich die Hersteller namhafter Vertreter wie *Fort Apocalypse*, *Choplifter*, *Thunderbirds* oder *Airwolf* jedoch hauptsächlich auf die 8-Bit-Systeme eingeschossen. Abgesehen von *Silkworm* tat sich auf dem 16-Bit-Sektor noch nicht allzuviel. Um hier Abhilfe zu schaffen, bemühte man sich bei **RELINE SOFTWARE** in Hannover, mit **DYTER-07** ein nicht nur akzeptables, sondern auch gutes Hubschrauberspiel zu produzieren. Daß dies soweit gelungen ist, kann der einge-

fleischte Heli-Freak in den nächsten Zeilen nachlesen. Bei DYTER-07 geht's – wie in allen Spielen dieser Art üblich – mal wieder hauptsächlich ums Ballern. Damit's nicht zu langweilig wird, wird auch diesmal wieder das Grundthema ein wenig variiert. Die gute alte Erde ist erneut von einer fremden Macht angegriffen worden, die jetzt versucht, einige Inseln mit ihren Fiesnik-Robotern zu besetzen. Ein paar Wissenschaftler sind natürlich auch noch entführt worden, so daß das Chaos nun unabwendbar scheint – gäbe es da nicht Dyter-07, den neuentwickelten Kampfhubschrauber. Der leider nicht neuentwickelte Spieler steuert diese Kiste durch insgesamt vier actiongeladene Level, wo die feindlichen Roboter bekämpft und zerstört werden müssen. Sind alle Robos eines Levels zerstört, muß man den Heli zielgenau in einen Vulkan

einfliegen. Dort angekommen geht's nämlich zum Endgegner des Levels, der sich erfahrungsgemäß als ein recht schwieriger Brocken erweist. Bis dahin muß man sich den mit Gegnern vollgepflasterten Weg erstmal freiballern. Keine einfache Sache, aber im Laufe des Spieles wird man darin wohl eine gewisse Übung entwickeln. Die hat man auch dringend nötig, denn was sich da an Robos, Raketen, Panzern, Minen, Flugzeugen und sogar U-Booten auf dem Screen tummelt, ist schon teilweise haarsträubend und nervenaufreibend. Doch wildes Herumballern bringt hier nicht viel – außer Punkten. Viel mehr geht's darum, nur eine bestimmte Art von Robos (je nach Level in unterschiedlicher Anzahl) zu zerstören, um den Einflug in den Vulkan zu ermöglichen. Das ist aber nur die halbe Miete. Mit den vorhandenen Standard-Waffen sieht unser Heli nämlich ein wenig mickrig aus. Man kann den Hubschrauber im Spiel jedoch kräftig aufrüsten, indem man die herumirrenden Wissenschaftler aufammelt, die von zerschossenen Kampfrobotern übriggelassen wurden. Man sammelt die Kerle (entweder rot oder blau) auf und bringt sie zur Basis zurück, wo sie dann so sinnvolle Extrawaffen wie Flammenwerfer, Raketen oder Vier-Richtungs-Schuß installieren. Erst so (komplett) ausgerüstet wird die Ballerei zu einem echten Erlebnis. Das Aufsammeln der Wissis geht übrigens nur im Fluge, so daß man zielgenau fliegen sollte, um bei der Rettungsaktion nicht irgendwo anzustoßen. Um die Robos zu zerstören, muß man allerdings ein wenig in die Trickkiste der Programmierer greifen. Landet der Heli nämlich, so taucht plötzlich ein Bodenfahrzeug auf, mit dem man im Gelände herumfahren und die feindlichen Robos zerstören kann – und zwar nur mit diesem Fahrzeug. Das Bodenfahrzeug kann von den Wissis selbstverständlich ebenfalls ausgerüstet werden, um gegen die zahlreichen Gegner bestehen zu können.

Trotz aller Aus- und Aufrüstung kann es natürlich immer mal vorkommen, daß sich ein winziges Raketchen in Richtung Helicopter verirrt hat. Das ist aber nicht weiter schlimm, denn der Blechvogel verträgt immerhin sechs Treffer oder Kollisionen,

ehe er in einer braven Explosion zu seinen Ahnen abreitet. Eine Trefferanzeige mahnt den Spieler jedoch rechtzeitig, die Basis wieder anzufliegen, um den Hubschrauber reparieren zu lassen. Damit man sich nicht dämlich sucht, gibt's im Info-screen des Hubschraubers auch eine kleine Anzeige à la *Defender*, die dem Spieler die noch zu zerstörenden Roboter zeigt. Soviel zum Spielgeschehen.

Auch beim Spielablauf hat man sich bei reLINE angestrengt, etwas Neues zu bieten. Im ersten Teil eines jeden Levels scrollt die Hintergrundlandschaft so lange horizontal – man kann sowohl nach rechts als auch nach links fliegen –, bis man Zutritt zum Vulkan hat. Dann geht's nämlich – oh Wunder der Programmierertechnik – vertikal scrollend weiter. Den Gesetzen der Schwerkraft folgend, fliegt man aber nun nicht mehr von unten nach oben, sondern von oben nach unten (noch nirgendwo gesehen!): *Xenon* mit anderen Vorzeichen.

Gute Kenntnisse des Handwerks kommen auch bei Grafik- und Soundprogrammierung von DYTER-07 durch. Es gibt anständige Hintergrundgrafik, die ebenso anständig gescrollt wird. Ein bißchen Mehr an Grafik wäre zwar hier bestimmt nicht schlecht gewesen, aber die vielen fein detaillierten und gut animierten Objekte machen dieses Manko wieder wett. Keine Meisterleistung, aber ganz hübsch anzusehen. Verschiedene Sounds gibt's neben den zahlreichen FX auch, wobei man allerdings schnell feststellt, daß sich viele davon wie vom 64er konvertiert anhören. Irgendwie nicht ganz mein Geschmack, auch wenn's ganz nett klingt.

Alles in allem bietet DYTER-07 neben einem flüssigen und guten Spielablauf schöne Grafik und einen etwas hinter seinen Möglichkeiten zurückgebliebenen Sound, was im Drittmix (nach ECE-Norm) ein gut gemachtes Hubschrauber-Ballerspiel ergibt, das die Kenner dieses Genres sicherlich erfreuen wird.

Peter Braun



... oder horizontal – geballert wird reichlich

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	8





**Die Musik geht ins Ohr...
Es lebe der Rock!**

Mit Schwung und Farbenpracht retten Sie die Erde vor der klassischen Sintflut! Klassische Musik (igittigitt) in ihrer quälendsten Form hat die Erde überrannt. Mit so entsetzlich fürchterlichen, so überaus böartigen, so barbarisch gräßlichen Monstern zerstört sie die letzten Überreste der einzigen großen Musik... des Rock'n'Roll.

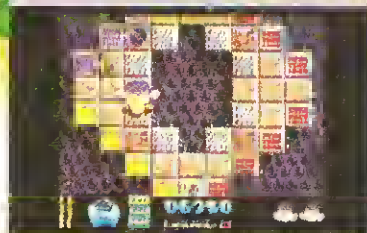
Auf Jumping Jack Son's Schul-



tern ruht unsere einzige Hoffnung.

Finden Sie blitzschnell die "zeitlos klassischen" Platten, die Golden Oldies des Rock'n'Roll, darunter die erste Single, die King Elvis selbst aufnahm. Bringen Sie die Platten an den einzigen Platz, wo sie hingehören: IN DIE MUSIKBOX.

JJS ist die Vollendung technischer Leistung. Mehr als 27 Farben auf dem Spielfeld des Bild-



schirms (sowohl auf Amiga als auch auf Atari!) und bis zu 100 Farben auf anderen Bildschirmen. Spielen Sie nicht taub! JJS bietet 400 KB Rock'n'Roll und Geräuscheffekte!

JUMPING JACK SON ist ein Ohrenschmaus und eine Augenweide: zauberhaft erquickend wie eine Reise mit 1001 Luftballon. Rein ins poppige Vergnügen!



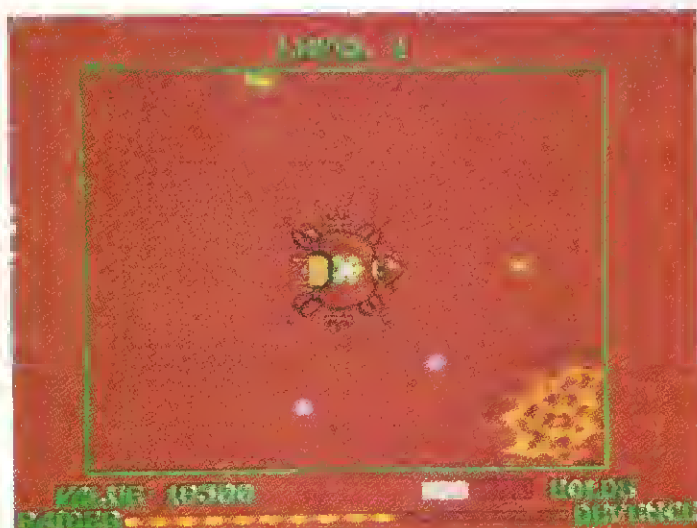
SATISFACTION GARANTIERT!



AVAILABLE ON ATARI ST, STE, AMIGA.

INFOGRAAMES





Leider nur 'ne platte Sache,...

Programm: Hellraider, **System:** Amiga, Atari ST (beide getestet), **Hersteller:** ARC/Frames, **Preis:** ca. 70 Marker, **Muster von:** 7 / 15 / 21.

Wenn man unbedingt darauf besteht, kann man auch ein so ungewöhnliches Wort wie **HELLRAIDER** übersetzen. Das Ergebnis wäre dann „Höl-

lenräuber", oder so, oder wie? Wie auch immer – HELLRAIDER ist der Titel des neuen **ARC**-Games, doch: Was an diesem Spiel höllisch sein soll, wird mir wohl für immer ein Rätsel bleiben. Oder bin ich hier vielleicht im falschen Film? Wenn ein paar aktive Vulkane schon die Hölle ausmachen, dann, na bitte. Außer dem Namen ist an die-

ser Neuproduktion wahrscheinlich nicht viel Interessantes. Selten so gelacht! Das Stärkste ist natürlich, daß die Firma **Atari** dieses Game herausgebracht hat. Mir ist unverständlich, daß man für den im eigenen Hause entwickelten Compil noch nicht mal ein halbwegs akzeptables Spiel programmieren kann. Man müßte doch annehmen dürfen, daß die Leute von Atari ihren eigenen Computer kennen – leider scheint das aber nicht der Fall zu sein.

HELLRAIDER soll angeblich ein Ballerspiel sein. Unter knisterndem, rauschenden Titelsound ziehe ich mir die Anleitung rein, und dieser ist zu ent-

nehmen, daß die Hauptaufgabe darin besteht, mit einem Raumschiff einen Planeten abzutasten und dabei die rumliegenden Diamanten aufzusammeln. Also, doch nicht ballern, sondern abtasten.

Man hat zwei verschiedene Spielmöglichkeiten. Einmal kann man mit dem HMS Raider (so nennt sich das Raumschiff) allein fliegen, oder man nimmt noch die vier zur Verfügung stehenden Orbitale in Anspruch. Orbitale, das sind im HMS Raider befindliche Kampfflugzeuge, die nacheinander abgerufen werden können.

Ich fange also an mit meinem Raumschiff, bei dem die Antriebswelle kaputt zu sein

T.S. Datensysteme-Vertriebsgesellschaft mbH

» **C-64** «

100% Dynamit.....	C29.90 D39.90	Rockstar Ale m.Hansel.....	C29.90 D39.90
SD Pool.....	C29.90 D39.90	Rodeo Games.....	D14.95
Action Fighter.....	D39.90	Roller Coaster Rumble.....	D19.90
Address-Secur.....	D14.90	Sargon 3 Chess DEUTSCH III.....	C25.90 D49.90
Armel. Civil War 1, 2 oder 3.....	D49.90	Shinobi.....	D69.90
ArCADE-Power.....	C25.90 D39.90	Sim City.....	D39.90
Batman The Movie.....	D49.90	Star Trek.....	C39.90 D49.90
Battlechess.....	D69.90	Star Wars Trilogy.....	D39.90
Battles of Napoleon.....	C29.90 D39.90	Stunt Car Race.....	C29.90 D39.90
Beverly Hills Cop.....	C29.90 D39.90	Super Wonderboy.....	C19.90 D29.90
Blue Angel.....	C29.90 D39.90	Terry's Big Adventure.....	C29.90 D49.90
B. Wigner Supersoccer.....	C29.90 D39.90	Testdrive 2.....	D49.90
Bushido.....	D59.90	Testdrive 2 Car Drsk.....	D29.90
Börsenfeber.....	C29.90 D39.90	Testdrive 2 Cal. Chalk.....	C29.90 D39.90
Cabal.....	D14.95	Thrill Time Gold.....	C39.90 D49.90
Cauldron 2.....	C29.90 D39.90	Thrill Time Platinum.....	D14.95
Chambers of Shaolin.....	C29.90 D39.90	Troll.....	C29.90 D39.90
Chase HQ.....	D14.90	Turbo Outrun.....	C29.90 D39.90
10 Comp. Hits 2.....	D59.90	Tusker.....	C29.90 D39.90
Curse o.th. Az. Bonds.....	D14.90	Untouchables.....	D39.90
Demo Demon.....	C29.90 D39.90	Wild Streets.....	C39.90 D49.90
Dragon Spirit.....	D49.90	Winners.....	D29.90
Dragon Wars.....	C29.90 D39.90	Zak Mc Kracken (engl.).....	D49.90
Dr. Doom's Revenge.....	C39.90 D49.90	Zak Mc Kracken DEUTSCH.....	D17.90
Epyx Action.....	C29.90 D39.90	Zamzara DER HIT!!!.....	C14.90
Eye of Horus.....	C39.90 D59.90	CD Game Pack Inkl. Kabel.....	
Fighter Bomber.....			
First Strike.....	C29.90 D39.90		
Footballman 2 Pack d.....	D49.90		
Footballer o.th. Z.....	C29.90 D39.90		
Footballer of the Year.....	D17.90		
Footballer of the Year.....	C29.90 D39.90		
Fugger (deutschl).....	D19.90		
Games Graphic Designer.....	D14.95		
Gemini Wing.....	C29.90 D39.90		
Ghostbusters 2.....	C29.90 D39.90		
Ghouls and Ghosts.....	D49.90		
Giants.....	C 9.90 D14.95		
Inner Space.....	D19.90		
Introspective.....	C29.90 D49.90		
Jack Nicklaus Golf.....	C29.90 D29.90		
Kick Off.....	D19.90		
Lightforce.....	D69.90		
Mech Brigade.....	C29.90 D39.90		
Mega Pack 2.....	C29.90 D39.90		
Neuromancer.....	C29.90 D49.90		
Newzealand Story.....	D39.90		
Olimpion.....	D59.90		
Panzerstrike.....	D59.90		
Pictionary.....	D39.90		
Project Finestart.....			

TOP-Adventures für AMIGA!!

FISH Das Original von Reinhard zum Preis von **39,90**

Shadowgate Das Adventure v. Mindscape m. SUPER-Tests **39,90**

BISMARCK Original von GBS Wargames Series nur **39,90**

Dark Castle Das Life- and Death Adv. mit Grafik & Sound **29,90**

Armageddon Man Bestimmen Sie über die Welt im Jahr 2032: mit Videokarte (Boxen), Fliegen und 1a Screens ... **29,90**

AKTUELLE HITS

AMIGA

AKTUELL	
Nordic Power FREEZER.....	169.90
7 Gates of Jamballa.....	79.90
Airborne Ranger.....	69.90
Aquaunaut.....	79.90
Austroliht.....	79.90
Bad Company.....	59.90
Battle Squadron.....	79.90
Block Out.....	39.90
Blue Arch.....	79.90
B. Light Supersoccer.....	59.90
B. Lights.....	59.90
Chess HQ.....	79.90
Darius.....	79.90
Dark Fusion.....	79.90
Dark of the Viper.....	69.90
Day of the Revving.....	79.90
Dr. Doom's Revenge.....	79.90
Dragon Quest.....	69.90
Dungeon Fantasy Eurosoccer.....	29.90
P. Bear Delay Eurosoccer.....	29.90
Earth TMD.....	59.90
Fifth Gear.....	89.90
Fighter Bomber.....	
Footb. Man. 2 Pack.....	49.90
Footballer.....	59.90
Full Metal Planete.....	59.90
Future Wars.....	79.90
Ghoul's n' Ghoul's.....	79.90
Hole in One Golf.....	79.90
Iron Lord.....	59.90
It Came fr. the Desert.....	79.90
Kampfruppe.....	59.90
Krypton Egg.....	59.90
Limes n' Naps.....	179.90
Madness Indiana Jones.....	79.90
Loosing Mansion It.....	69.90
Mark II.....	59.90
Mindbender.....	59.90
Minos.....	79.90
Omega.....	79.90
Open.....	29.90
Oulands.....	

»ATARI ST«

7 Gates of Jambala.....	59.90		
Axel's Magic Hammer.....	59.90		
Beach Volley.....	59.90		
Beverly Hills Cop.....	79.90		
Bloodwych Data Disk.....	39.90		
Blue Angel.....	79.90		
B. Ilgner Supersoccer.....	79.90		
Borodino.....	69.90		
Chaos Strikes Back.....	79.90		
Chase HQ.....	59.90		
Corruption.....	29.90		
Day of the Viper.....	79.90		
Drakkhen.....	79.90		
Eliminator.....	29.90		
Fighter Bomber.....	99.90		
Fighting Soccer.....	59.90		
Foolballer o. t. Year 2.....	59.90		
Hard Driving.....	39.90		
		"ATARI ST"	
		Hyperforce.....	39.90
		Interphase.....	59.90
		Jewels of Darkness.....	29.90
		Lightforce.....	79.90
		Manhunter SF.....	79.90
		Mindbender.....	59.90
		Moonmist.....	29.90
		Olympic Challenge.....	29.90
		Omega.....	69.90
		Pirates!.....	69.90
		Populus Scenery Disk.....	39.90
		Powerdrift.....	59.90
		Quadrailen.....	29.90
		Rocket Ranger.....	39.90
		Space Racer.....	29.90
		Spellbreaker.....	29.90
		Starblaze.....	59.90
		Star Wars Trilogy.....	39.90
		Stormlord.....	59.90
		STOS Game Creator dt. 119.90	
		Stunt Car Racer.....	59.90
		Switch Blade.....	59.90
		Table Tennis.....	59.90
		Targhan.....	39.90
		The Sentinel.....	29.90
		The Story So Far 3.....	59.90
		Time.....	69.90
		Toobin.....	39.90
		Trinity.....	29.90
		Turbo Outrun.....	59.90
		Untouchables.....	59.90
		Warp.....	59.90
		Wizball.....	29.90
		Zork 1 oder 2 je.....	29.90

INFOGRAM-ADVENTURES

Aufwendige Adventure-Games
komplett in DEUTSCH!!!

VERA CRUZ der schon legendäre Klassiker
DER FALL SYDNEY Action & Spannung
MURDER ON THE ATLANTIC mit riesig
Zubehör wie Patrone, Zeitung, Karten usw.

Jedes Adventure für C-64 Disk
nur **DM 19.90**

Jedes Adventure für C-64 Cass.
nur **DM 14,90**

Denisstraße 45, 8500 Nürnberg, Tel. 09 11 / 28 82 86



SHIPPING

scheint, Diamanten aufzusammeln. Wirklich der blanke Hohn. Das bewegt sich ja alles so laaaaaangssaaaaam! Der Bildausschnitt, der zu sehen ist, ist ungefähr auf die Hälfte des Screens reduziert. Alles sieht aus, als wäre es mit einer roten Farbfolie überzogen. Ein paar blinkende Erdlöcher und blaue, orange, weiße und grüne Diamanten sind zu sehen. Die Diamanten sind allerdings auch die einzigen Farbtupfer in einer ansonsten eintönigen Darstellung.

Den beiden Anzeigen unterhalb des Bildausschnitts kann man Energiereserve und Frachtraumfüllung entnehmen. Dann besteht da noch die Mög-

lichkeit, einen Radarschirm zu benutzen, der sich nähernde Angreifer ankündigt. Leider ist jedoch die Schußgenauigkeit der sieben rund um das Schiff verteilten Waffen dermaßen schlecht, daß man kaum eine Chance hat, mal einen Angreifer zu treffen. Ich für meinen Teil bemühe mich auch nicht weiter, denn mein Raumschiff schießt auch automatisch (trifft allerdings genauso schlecht wie ich).

Grafik? Wo? Der Hintergrund hat eine sehr dürftige Gestaltung vorzuweisen, aber er scrollt-o-o-llt. Gut, ich habe mich zu erst gar nicht an dieser unendlichen Ruckelei gestört, son-

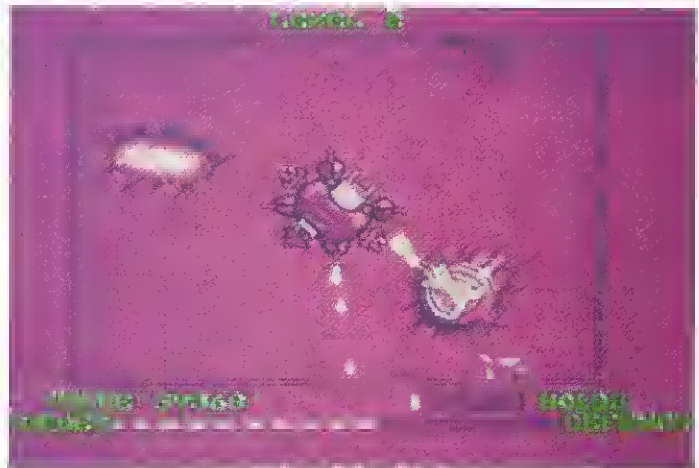
dern sammelte solange Diamanten ein, bis mein Speicher voll war. Nun kam also der nächste Level, und ich hoffte! Vielleicht ein neues, ganz aufregendes Bild? Leider erwartete mich nichts dergleichen. Im Gegenteil, altbekannte Umgebung, nur diesmal anstatt in Rot, in Lila.

Die Zeit, die gebraucht wurde, dieses Spiel zu programmiere-

ren, hätten die Macher vielleicht günstiger nutzen sollen. Mein Vorschlag: Wie wäre es mit Nachhilfestunden bei einem erfahreneren Kollegen.

Sandra Alter

Grafik	3
Sound	3
Spielablauf	2
Motivation	0
Preis/Leistung	1



... das Höllenteil ist nah am Flop (Fotos: ST)

AMIGA-Hits zu TOP-Preisen

Blasteroids

Der Hit wie in der Spielhalle bei uns nur 29,90

Spy vs Spy

Mit dt. Anleitung und doppeltem Screen 29,90

Quantox

Arcade-Action pur mit 32 Angriffswellen 19,90

Starray

Von Logotron, mit Super-Scrolling, 21 Angriffswellen in 7 Wellen und digitalisiertem Sound 29,90

Nigel Mansell GRAND PRIX

Mit Turbo Speed und 9-D um die Kurven 29,90

Tetra Quest

Die ersten galaktischen Spiele jetzt nur 19,90

Black Shadow

von Electronic Arts mit 1a Action 29,90

Incredible Shrinking Sphere

Der Renner von Electronic Dreams: ISS 29,90

Ninja Warriors

Dt. Anleitung, viel Action, spitzen Grafik 29,90

Fright Night

Der Vampir beißt zu für nur 19,90

Targhan

Adventure-Action mit 120 Landschaften, 40 verschiedenen Charakteren und digitalisiertem Sound 29,90

Gee Bee Air Rally

Simulation und Action mit Top-Grafik 29,90

Phantom Fighter

Der Arcade-Renner zum Top-Preis 19,90

Starwars-Triology

Starwars Teil 1, 2 und 3 zusammen nur 39,90

Boulderdash

Der Klassiker zum fantastischen Preis 29,90

Strippoker 2 PLUS

Neue Gists und neue Tricks 29,90

SONDERTITEL FÜR ATARI ST

Die Hits zum Superpreis:

AFTERBURNER.....nur 19,90

SORCERER LORD.....nur 19,90

R-TYPE.....nur 29,90

SHADOWGATE.....nur 39,90

STARGLIDER 1 U. STARGL.2

im Pack.....nur 49,90

SOFORT-BESTELLUNG PER TELEFON 09 11 / 28 82 86

OHNE VIELE WORTE

Powerdrift C-64 Disk.....29,90

Shinobi C-64 Disk.....29,90

Morpheus C-64 Disk.....14,90

Corruption C-64 Disk.....14,90

PROGRAMME!

BRANDNEUE TITEL

Space Harrier 2	Atari ST 49,90	Amiga 49,90	PC 59,90
Hound of Shadow	Atari ST 59,90	Amiga 59,90	
Ultima 4	Atari ST 59,90	Amiga 59,90	
Dungeon Quest	Atari ST 59,90	Amiga 59,90	
Stryx	Atari ST 59,90	Amiga 59,90	
Fifth Gear	Atari ST 59,90	Amiga 59,90	

WIR LIEFERN

AUSSCHLIEßLICH

ORIGINAL-PROGRAMME

DER HERSTELLER

ZU NIEDRIGEN PREISEN!

Public-Domain-Software

Wir haben über 5000!!! Disketten aus (fast) allen Gebieten und PD-Serien, die wir ab DM4,00 weitergeben (natürlich auch auf 3,5" ab DM5,00)! Inhaltsverzeichnisse und Kurzbeschreibungen auf:

- 10 Disketten 5,25" für PC's.....	DM15,00
- 2 Disketten für AMIGA.....	DM10,00
- 1 Diskette für ATARI ST.....	DM 5,00

MICROPROSE SOCCER

Einer der Top-Hits in Sachen Fußball im Jahr 1989!!! Natürlich komplett in DEUTSCH für jeden 64-er auf Disk!!! Spitzentest in den Fachzeitschriften!!! Bei uns jetzt zum reinsten "Abseits"-Preis **DM 19,90**

BESTELLUNG + INFO ANFORDERUNG

☐ Hiermit bestelle ich für den Computer

☐ Nachnahme (+ Kosten 5,90)

☐ Vorkasse und Scheck (+ Kosten 2,50)

☐ Ich möchte ein kostenloses Gesamtinfo über Software für meinen Computer.

Bitte Anschrift nicht vergessen

Unterschrift

T.S. Datensysteme · Denisstraße 45 · 8500 Nürnberg 80

Alle Preise sind unsere Ladenpreise. Bei Versand berechnen wir anteilige Selbstkosten: bei Vorkasse mit Scheck: DM 2,50, bei Versand per Nachnahme DM 5,90 je Sendung.

T.S. Datensysteme

DENISSTRASSE 45 · 8500 NÜRNBERG 80 · TELEFON 09 11 / 28 82 86

FLOWER POWER

Programm: Intruder, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 75 DM, **Hersteller:** Ubi Soft, Frankreich, **Muster von:** Ubi.

Es war mal wieder neulich, im September 2269, als die Loser eines Raumschiffes irgendwo zwischen Mars und Jupiter entdeckten, daß entweder sie oder der Rest der Welt verrückt sein müßte. Nun ja, daß die Welt verrückt ist, ist keine neue Erkenntnis, aber so deutlich wie an diesem verworrenen Tag hat's wohl noch keiner gemerkt. Es begann alles mit einer ausgeflippten Kaffeemaschine, wurde fortgeführt mit angreifenden Zahnbürsten und endete mit der Rebellion der Toiletten an Bord. Verständlich, daß die Crew des Schiffes spätestens zu diesem Zeitpunkt beschloß, schnellstens zur Erde zurückzukehren. Doch bei ihrem Anflug müssen die verdatterten Jungs und Mädels feststellen, daß sie nicht mehr erwünscht sind. Eine metallene Stimme von irgendwo bedeutet ihnen, daß sie als **INTRUDER** angesehen werden, als Eindringlinge. Nachdem der erste Schock verflogen ist, steht für die Crew eines fest: Die Welt muß gerettet werden (sch... Pathos).

Was nun folgt, ist das erste psychedelische Ballerspiel aus dem Hause **UBI SOFT**, das anscheinend all den verwöhnten Ballerfans gewidmet ist, die glauben, alles schon mal gespielt zu haben. Natürlich kam man nicht umhin, die gewohn-

ten Ingredienzien der Computer-Ballerei mit zu verwenden, also horizontales Scrolling, Bonuspunkte, Extrawaffen und die gewohnte Levelaufteilung mit Endgegnern. Waffen und Punkte werden ergattert, indem die feindlichen, angreifenden Raumschiffe und diverse Seltensamkeiten abgeschossen werden. Die erscheinenden Punktzahlen und Waffen auf dem Screen werden jedoch nicht sofort gutgeschrieben, sondern müssen aufgesammelt werden. Eine nette, wenn auch nicht neue Idee, die durch ein Multiplikator-Symbol noch verfeinert wurde. Wird dieses Zeichen (x2 bis x5) aufgesammelt, werden die folgenden Punkte entsprechend multipliziert und dem Score gutgeschrieben.

Bei den Extrawaffen stehen ein Flammenwerfer und ein durchschlagender „Klotzschuß“ zur Verfügung, die in einigen

Szenen unbedingt nötig sind. Manche Gegner, insbesondere aber die großen, am Boden installierten Geschütze, benötigen unzählige Hitpoints, bis sie das Zeitliche segnen. Zwar scrollt der Bildschirm noch ein Stückchen hoch und runter und ermöglicht so das Ausweichen, doch schießen die Metallkolosse in großen Mengen und über große Entfernungen hinweg! Ausweichen sollte man also nur in Notfällen – zumal ein Ballerspiel schließlich nicht dasselbe ist wie eine Fahrprüfung, oder so...

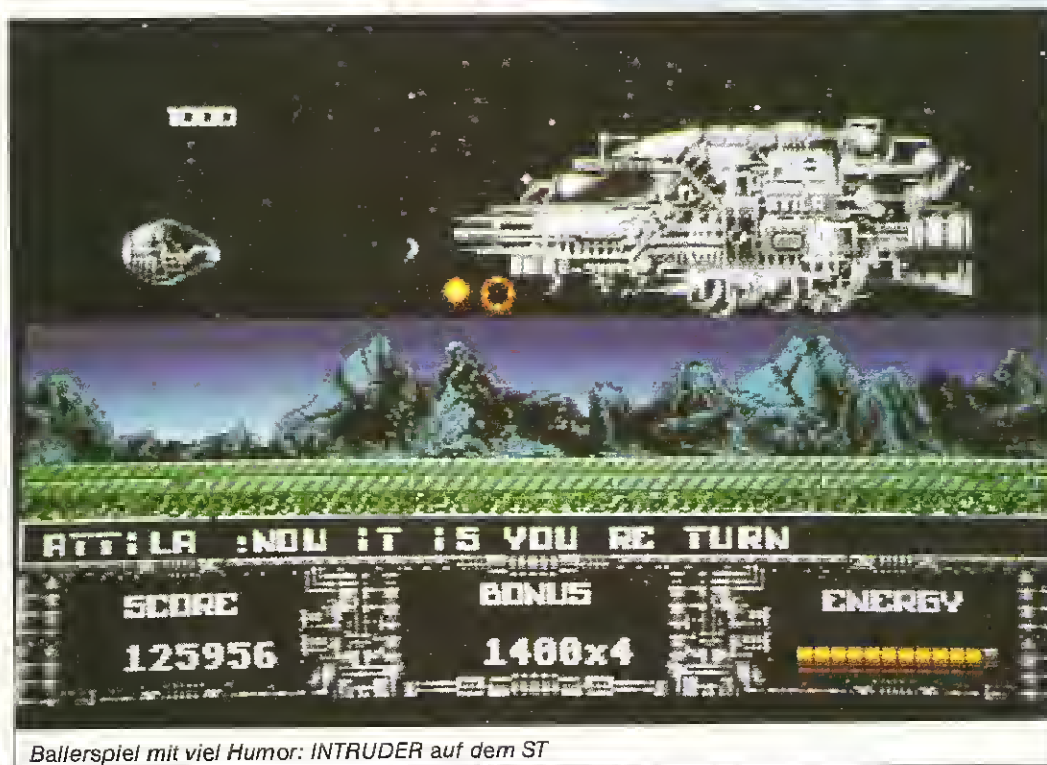
Außerdem macht es richtiggehend Spaß, die absonderlichen Einfälle der Franzosen vom Screen zu putzen und die verschiedenen Gags auszuprobieren. Die angreifende Armada der Zahnbürsten ist dabei nur das Vorspiel in einer Folge sich steigender Gags für die Abgehärteten, die sogar über die Zerstückelszene bei Monty Pythons *Ritter der Kokosnuß* lachen können. Besonders emp-

fehlenswert sind die Nachrichten des Bordcomputers ZX-90 (wohl ein Urenkel des legendären ZX-81), der Tips zum Spiel gibt und seltsame Nachrichten weitergibt. So gibt er die Empfehlung, das Raumschiff an den Energiestationen zu reiben, um die Energieleiste des Schiffes aufzufüllen. Eine böse Finte ist allerdings die Nachricht von irgendeinem Typen, der einen Blumentopf verschenken will. Und tatsächlich, da steht doch tatsächlich so'n Ding rum! Leider entpuppt sich der Topfnicht als heilsame Flower-Power-Spritze, sondern eher als Nachtschattengewächs: Beim Aufnehmen wird der Screen nämlich urplötzlich verdunkelt, während das Spiel weitergeht! Kein Wunder, ist doch der Absender des Geschenks der Endgegner des ersten Levels – ein riesiges Raumschiff.

In dieser Art geht's Level für Level weiter, angefüllt mit Gags und viel Ballerei. Allerdings leidet gerade der Ballerspaß unter einem hohen Verschleiß. Das erste Level ist zum Üben zwar recht nett und nicht zu schwierig, doch schon im zweiten Level wird der Schwierigkeitsgrad steil angezogen. Hinzu kommt, daß sich die Abwechslung bei den feindlichen Angriffen in Grenzen hält, was nicht gerade die Motivation fördert. **INTRUDER** wird zudem als tolles Shoot-em-up gepriesen, das technische Glanzleistungen verspricht – aber belleibe nicht halten kann. Manche Sprites sind zwar von imposanter Größe und ganz gut im Design, doch das (nicht nötige!!!) Ruckelscrolling, die mäßige Kollisionsabfrage und die überwiegend winzigen Sprites ärmlichen Aussehens (von den Zahnbürsten mal abgesehen) sind wahrlich nicht hitverdächtig. Der Sound während des Spiels ist durchschnittlich, aber nicht nervig; das Intro besitzt einige gute Geräuscheffekte.

INTRUDER ist letztendlich ein recht durchschnittliches Ballerspiel, das aber die gesamte Sparte der Shoot-em-up's geschickt auf die Schippe nimmt. In diesem Sinne steht es in der besten Tradition von *Attack of the Mutant Camels* und *Attack of the Killer Tomatoes*, beides Spiele, die ebenfalls witzige Unterhaltung boten. Und warum müssen es immer die Mäskers-Orgien sein, an denen man sich auf dem Rechner „erfreuen“ soll?

Michael Suck



Ballerspiel mit viel Humor: **INTRUDER** auf dem ST

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	7
Motivation	8
Preis/Leistung	8



back

FEED

Briefe an die Redaktion

„Kätschop 2“

Ahh, nun möchte ich auch mal meinen Kätschop (äh, Senf) hinzuschmeißen. Ich grabsche jetzt mal ein paar Themen auf, die im Feed-back rumfliegen.

1. Die ASM selber!

O.K., das Cover interessiert sowie so keinen, schließlich soll es ja bloß das Heft zusammenhalten, und außerdem ist bloß der Inhalt von Bedeutung. Macht Euer Layouter die Zeitung eigentlich nur als Hobby? Vielleicht solltet Ihr Euch mal einen neuen von Mark & Techno (Anm.: Name und Anschrift sind der Redaktion bekannt) besorgen. Laßt doch das Inhaltsverzeichnis gleich weg, man findet darin sowieso nichts. Was haltet Ihr von einer Gliederung in: Aktuell, Story, Compi-Tests, Konsolen-Tests, Automaten-Tests, Preview, ASM-Tips und Allgemeines. Unter dieser Gliederung stehen dann die Games. Unter der Spalte z.B. Compi-Tests befinden sich dann erst die Action-Games, dann Sport-Kaleidoskop, Konvertierungen, Denk(-)mal, Adventure-Corner und zum Schluß die Micro-welle. Wäre doch nicht schlecht, oder?

Die Bewertungskästchen sind gut, könnten aber noch grafisch aufbereitet werden. Ich brauche sie noch nicht mal, denn wie Ihr bewertet, ist doch sowieso Müll. Das eine Jump'n'Run-Spiel wird saumäßig fertig gemacht (da heißt es „altes Spielprinzip“), und so ein Spiel wie Twin World wird ein ASM-Hit.

Bei Konvertierungen habt Ihr eine falsche Grafikvorstellung. Eine Amiga-Konvertierung auf einem 64 ist natürlich viel schlechter, wird aber trotzdem bei Euch abgewertet. Schreibt doch bitte an jedes Bildschirmfoto den Computer dran.

2. Feedback

Länger, länger! Das Feedback ist wirklich super! (Ich hoffe, ich stehe drin.) Ach so, ja, könntet Ihr nicht zu jedem Leserbrief einen Kommentar ablassen und auf jeden Kommentar oder Vorschlag eingehen? Danke!

3. Preis

Ob ich, wenn ich einkaufen gehe, noch eine Mark mehr oder weniger bezahle ist keine Streiterei wert.

4. Raubkopien

Wie gesagt, ich lese Eure Zeitung sowieso nur (und alle anderen, die ich kenne) um zu erfahren, was es für neue Games gibt. Denn ich bin einer der Schlimmen, die Raubkopien besitzen (Oh weia).

5. Amiga, Atari und Co.

Ach, laßt mich doch in Ruhe mit Euerem (nicht die ASM) blöden „Klas-

senkampf“. Ich sage nur: „Kauft Euch eine Bazooka und schieß Euch gegenseitig ab, aber laßt mich da raus, denn wir haben so gut wie alle renommierten Computersysteme“.

The Purple Slayer

(Anm. d. Red.: 1. Ist alles Geschmackssache, denken wir zumindest. Eine neue Gliederung? Was stört Dich dran? Ist doch in Ordnung... Bewertungen sind grundsätzlich eine strittige Sache. Einen Anspruch auf absolute Bewertungen kann niemand erheben (obwohl es einige anscheinend tun). Jeder weiß, daß es entscheidend vom Gusto jedes Einzelnen abhängt, ob ihm ein Spiel gefällt oder nicht.

2. Noch länger wollen wir das Feedback nicht machen, damit es sich nicht breitet.

3. Das sehen wir genauso. Dann können wir den Preis ja gleich nochmal um eine Mark anheben (hahaha). Dummerweise wirken sich solche Anhebungen nicht auf unsere Gehälter aus...

4. Euch sollten sie an die Mauer stellen... - ach, die haben sie ja abgerissen.

5. Hey, Peace! Nicht jeder kann sich tausend Computer leisten!

„Napoleon 1798“

Hier die gesuchte bessere Interpretation des Wortes „Limes“ (ASM 2/90, Seite 8):

Jeder, der eine mittelpträgliche Schulbildung sein eigen nennen kann, müßte wissen, daß Limes ein römischer Grenzwall war, was aber auch wiederum nicht besonders zu Napoleon paßt (wieso denn überhaupt?)

Außerdem gibt es noch zwei benachbarte Städte in Südafrika mit den Namen „Limes“ und „Napoleon“, was wohl schon viel besser zusammen paßt!

Aber was sollte der ganze Test überhaupt? Seit wann werden in der ASM Spiele nach dem Titel getestet? Seit wann hat ein Torsten

Blum das Recht, einem recht gut gelungenen Game 4/4/6/3/4 Punkte zu vergeben, bloß weil ihm der Titel nicht gefällt? Das Spiel selber kann es locker mit Two-Player-Klassikern wie Ballblazer oder Pit-stop II aufnehmen. Wenn ein Torsten Blum den halben Testbericht damit füllt, warum ihm der Titel nicht gefällt, beweist das doch nur, daß er auf Biegen und Brechen einen schlechten Testbericht schreiben wollte, aber bei aller Mühe keine schlechten Argumente gefunden hat.

Ich hoffe, es wird bei ASM nicht zur Regel, die Spiele nach dem Titel (ich find selbst den Titel nicht schlecht) zu testen!

Der Vetter von ALF

(Anm. d. Red.: Das leidige Thema hatten wir ja schon ein paarmal. Der Limes dürfte wohl zur Allgemeinbildung gehören, aber Städte in Afrika? Und selbst wenn, wieso benennt man Spielfiguren nach afrikanischen Städten? Ob sich L&M mit den genannten Programmen messen kann, bleibt strittig. Wir sagen unsere Meinung, zwingen sie aber niemandem auf!)

„Space Ace?“

Neulich Abend – ein Bier in der Rechten, und guter Laune in der Runde – machte ich mich mit großer Verspätung an das Lesen der ASM 2/90. Schon auf Seite acht mußte ich das Bierchen gegen zwei Schnaps tauschen, denn was ich da unter der Überschrift „Kinderkram“ anbahnte, ließ mich zu Boden taumeln. Nüchtern betrachtet wird es wohl der Space-Ace-Test gewesen sein. Mit Verdacht auf schweren Schock wurde ich in das Krankenhaus eingeliefert (Die Diagnose muß sich bestätigt haben, ich liege immer noch dort).

Der große Meister Bernd Zimmermann (wahrscheinlich so ein freier Mitarbeiter) muß Tränen geschluckt haben, als er mit ansehen mußte, wie die 140,00 DM den Bach

„runtergingen“. Mir ist es ehrlich gesagt unverständlich, wie sich der ganze Artikel nur auf diesen Punkt stützen kann. Zugegeben, der Preis ist hoch, aber gleich Spielablauf und Motivation so schlecht zu bewerten, halte ich für absolut übertrieben.

Das Konzept sowie der Spielablauf sind nahezu konkurrenzlos. Die Animation, die Grafik und der Sound stellen zur Zeit das Maximum des Machbaren auf dem Amiga dar. Aber dem Leser wird dies vorenthalten, da Ihr es wohl nicht für notwendig hieltet, auch nur ein winzig kleines Bildchen dem Test beizufügen. Zu erwähnen bliebe noch, daß Space Ace bereits mit 512 KB läuft, und daß bei dem Dragons-Lair-Nachfolger die Option des Abspeicherns besteht. Ein Punkt, den man wegen des hohen Schwierigkeitsgrades nicht außer acht lassen sollte, will man nicht motivationslos und heulend nach den ersten Levels den Rechner verlassen.

P.S. An einer Stellungnahme wäre mir gelegen, lebt doch auch die ASM vom Dialog.

Alexander Schmidt

(Anm. d. Red.: Anmerkung wie gehabt. Wenn Du meine (Uli) persönliche Meinung hören willst: Ich stimme Bernd voll und ganz zu. Bevor ich Space Ace spiele, sehe ich mir lieber eine PD-Diashow an, denn viel mehr bietet Space Ace auch nicht. Maximum des Machbaren? Konkurrenzloses Konzept? Programmierst Du? Ich glaube nicht. Space Ace bietet allenfalls ein paar hübsche Animationen, und das war's. Das beste, was man tun kann, ist DODEMO DEXTER eingeben und sich die ganze Geschichte ansehen.)

„Soko Ban auf ST?“

Als Besitzer eines ATARI ST bin ich, sonst nicht unbedingt ein Spiele-Freak am PC, begeistert von SOKO-BAN. Leider habe ich in Erfahrung bringen müssen, daß es dieses Spiel nur für DOS gibt. Um nicht auf PC-Ditto zurückgreifen zu müssen, möchte ich mir dies gerne von kompetenter Stelle bestätigen lassen. Können Sie mir mitteilen, ob es SOKO-BAN auch für ST gibt?

Achim Risse

(Anm. d. Red.: Nein, leider gibt es Soko Ban nicht für den ST. Ist auch bis heute nicht angekündigt.)

Tronic Verlag, ASM-Redaktion
Kennwort „FEEDBACK“
Postfach 870
3440 Eschwege

„Spielkarten und mehr“

Ich lese ASM nun schon seit der Ausgabe 1/89 und finde immer mehr Gefallen an Ihrer Superzeitschrift (wurde aber auch einmal Zeit). Trotzdem bin ich immer noch nicht so ganz zufrieden.

1. Ich ärgere mich immer wieder über meine in der Gegend herumliegenden Spielkartchen aus Ihrem Heft. Könnten Sie nicht einmal einen Ordner herausbringen?
 2. Warum ist Ihre Zeitschrift bloß so schlecht gebunden? Ich habe das Titelblatt mit dem ätzenden Cover extra sortiert!
 3. Da wir gerade beim Cover sind. Was war mit dem Cover von den Ausgaben 11/89, 12/89 und 2/90 los? Seid Ihr eine Sportzeitschrift? Und nun noch eine Frage von allgemeinem Interesse: Wann gibt es endlich das Spiel Falcon F-16 auch für den C-64? Ha! Da hätte ich doch glatt eine Frage vergessen. Was haltet Ihr davon, die erste Ausgabe von ASM wieder zu präsentieren?
- So, das wars dann schon. Ach ja, entschuldigt bitte die möglicherweise auftretenden Fehler in diesem Brief!

Thomas Schrodi

(Anm. d. Red.: 1. Haben wir schon drüber nachgedacht, wird aber, wenn's das überhaupt mal geben wird, noch eine Weile dauern.

2. Weil's ein Zeitschrift ist und keine Windel. Ist halt nicht zum Rum-schmeißen da, sondern zum Lesen und Pflegen.

3. Nichts war mit den Covers los, wieso? Nein, wir sind keine Sportzeitschrift.

Nun zum allgemeinen Interesse: Falcon F-16 wird's in einer ordentlichen Umsetzung wohl nie für den C-64 geben, da er auf diesem Gebiet zuwenig Rechenleistung bietet, leider.

Die Erstausgabe der ASM wird's in absehbarer Zeit wohl auch nicht geben.)

„Microwellen-Special“

Erstmal herzlichen Glückwunsch zu Ihrem Sonderheft Nr.7, es war wie fast alle super!

Nun aber zu meiner Idee. Was wäre es mal mit einem Sonderheft voller „Microwelle“ (evtl. so ca. 50 Programme). Vielleicht könnte man auch die Programme zum Verkauf

anbieten. Da ich glaube, daß die Idee auch andere Leser interessiert, bitte ich Sie, sie zu befolgen.

Daniel Weber

(Anm. d. Red.: Danke für das Lob! Eine „Microwellen“-Sonderausgabe wäre leider kaum zu füllen, da wir einfach nicht genügend gute Einsendungen haben. Legt Euch mal ins Zeug, dann werden wir weitersehen.)

„Fragen“

1. Wie lange gibt es die ASM mittlerweile schon?

2. Wieviele Mitglieder umfaßt die ASM-Redaktion?

Nun muß ich meinen Senf noch zum Thema Konsolenseiten dazugeben. Ich stimme Dir vollends zu, wenn Du, lieber Michael, meinst, daß dieses verkürzt werden müsse.

Ach übrigens, die CPC-Kiste könntest Ihr ohne weiteres aus Eurem Heft schmeißen. Die macht es ohnehin nicht mehr lange.

Fatman, the best of C-64

(Anm. d. Red.: Die ASM gibt's seit der Ausgabe 3/86. Die Redaktion umfaßt derzeit sieben Leuten, allerdings gibt's da solche Loser, die eigentlich zu anderen Redaktionen gehören und bei uns immer wieder mal reinschauen. Die Konsolenseiten, auch das sagten wir schon, bleiben uns und Euch erhalten.)

„Okkultismus 2“

Zuerst einmal eine Bemerkung an einige Leser: Ihr lest wohl sehr wenig; ein Vorwort gehört nun mal zu einer angesehenen Zeitschrift! Außerdem, denkt doch mal an den armen Mantred, er hat doch nichts anderes zu tun; vor allem bekommt er doch keinen Besuch mehr, seit ein unbekannter Scherzkeks (Otli?) zwei Schilder an seinen Glaskäfig („Bitte nicht füttern!“ und „Vorsicht bissig!“) angebracht hat (Mantred, ICH lese es immer, ja, ich bin das!). Nun aber zu meinem Hauptanliegen: Okkulte Software (ASM 1/90): Rico, Du hast recht, wir sind Geisteswesen! Moment – Geister haben doch etwas mit Spiritismus zu tun. Der Unterschied zum Okkultismus liegt im Verborgenen. Schaut man in ein Lexikon, findet man ihn schnell heraus: Okkultismus ist die Lehre von verborgenen

Tatsachen der Natur und des Seelenlebens, die (noch) nicht durch die Naturwissenschaften zu erklären sind, z.B. Telepathie, Däjä Vu, (Überlichtgeschwindigkeit würde auch dazu gehören). Spiritismus erklärt diese Phänomene durch das Eingreifen der Geisterwelt auf das Diesseits. Die andere Sache, wofür Okkultismus steht, wären die „Geheimwissenschaften“, also Magie, Alchemie, Dämonologie usw. Ich stimme Rico zu, daß es gefährlich werden kann, wenn Jugendliche Okkultismus betreiben und nicht die Hintergründe verstehen. Nämlich z.B., daß beim Glasrücken kein Geist (gut oder böse) das Glas rückt, sondern das Unterbewußtsein eines oder mehrerer Rücken, die die tragliche Information unbewußt wissen; somit können auch keine zukünftigen Ereignisse vorausgesagt werden. Und hier besteht die Gefahr, daß sich die Leute von ihrer Unwissenheit abhängig machen, die „Geister“ werden zu allem befragt; Tischrücken hingegen beruht angeblich auf unkontrollierten Muskelanspannungen und -entspannungen, die den Tisch in Schwingungen versetzen. Wenn mir nun in einem (richtigen!) Rollenspiel neben all den Magiern auch ein Priester über den Weg läuft, der mich bekehren und nur mein Bestes will (mein Gold), dann ist das doch eine wunderbare Vorbereitung auf das wirkliche Leben mit all den Religionen, die nur mein Bestes wollen, anfangen bei Bagdahn (seit kurzer Zeit aus dem Rennen – die Red.) über die katholische Kirche, die Mormonen und Mun (CARP) bis hin zu den Zeugen Jehovas (tut mir leid, Rico, aber so seh ich das nun mal). Nur weil sich die eine Partei auf Jesus beruft, ist ihr Glauben nicht der einzig wahre („Nathan der Weise“!). Nach keltischen Überlieferungen wurde Jesus in Britannien als Druide ausgebildet! ...Lies' Dir doch einmal die Bibel durch (z.B. Offenbarung des Johannes) und streiche alle okkulten Stellen an. Okkultismus ist die Wiege der Religionen... wenn wir nun zum Thema Magie kommen, dann kannst Du gewiß sein – welchen Magier Du auch betrachtest (Merlin, Ulrich oder andere) – Jesus schlägt sie um Längen: Wasser in Wein verwandelt, Speisung der 5000, der 4000, Wiedererweckung von Toten, über Wasser wandeln, Sturm beruhigt, etc., etc... Weitertführende Fragen, wie „Kann

es das Gute ohne das Böse geben?“, „Sind Gut und Böse nicht eine Einheit?“, „Ist Gott also gut und böse?“ sind berechtigt! Ob Ihr hier nun Abstriche in der Motivation machen sollt? Vielleicht, wenn sich die Software zu stark an der Realität orientiert, die Atmosphäre zu nervenaufreibend ist und gleichzeitig Realitätsverlust droht. Als jugendgefährdend empfinde ich diese Spiele nicht. Wer zu sehr mitgeht, wird sie wohl von sich aus meiden.

Daniel

„Traurig, traurig“

Meiner Meinung nach ist die ASM so etwas wie die Bildzeitung der Computerszene. Dies ist wohlgeordnet eine Feststellung und keine Kritik! Aber ich muß schon sagen, daß sie mir voll zusagt! (die ASM, nicht die Bildzeitung!) Nun den Grund meines Schreibens:

1.) Was mich vor allem nervt, sind diese ewig jammernden, armern Schüler, die in den Kleinanzeigen um Computer betteln. Ich finde das schlicht gesagt eine Frechheit, denn wer verschenkt schon seinen Computer, für den er lange und hart gespart hat? Also, ich nicht! Wenn diese Leute so arm sind, müssen sie sich ein anderes Hobby suchen, denn auch wenn man die ganzen Hardwareteile besitzt, muß man noch immer Unmengen Geld ausgeben für Disketten, Software, ASM... Aber für solche Sachen habe die armen Schüler dann Geld? Traurig, traurig, traurig!

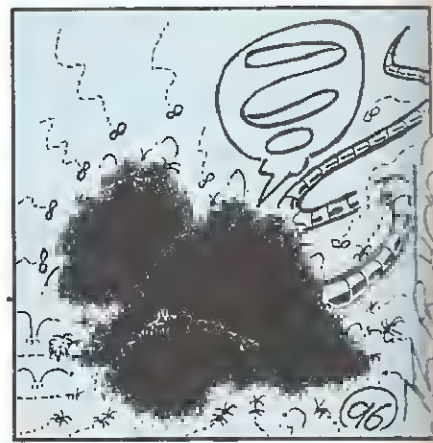
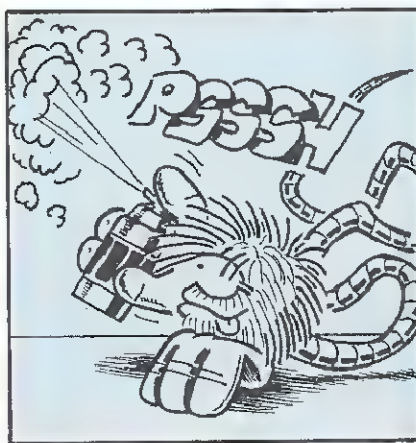
2.) Könnt Ihr mir die Bewertung des Spiels „Law of the West“ mitteilen, oder wurde es indiziert?

3.) Ich besitze einen PHILIPS VIDEO MONITOR CM 8500. Kann man einen AMIGA 500 an ein solches Gerät anschließen? Das wär dann auch schon alles! (endlich)

PS: Donald Bug war besser als Space-Rat!

Chris Reuter

(Anm. d. Red.: 2.) Law of the West war ganz witzig, die genaue Bewertung konnten wir leider nicht mehr aufreiben. Indiziert ist es unseres Wissens nach nicht. 3.) Keine Ahnung, was der CM 8500 für Anschlüsse hat. Schau' Dir am besten erst die Anschlüsse des Monitors, und dann die Anschlüsse des Amiga (im Laden) an.)



„Laßt es!“

Liebe Leser, Cracker, Raubkopierer und Programmierer. Bitte laßt das Nörgeln an dieser wirklich guten Zeitschrift sein. Sie tut nun wirklich alles, um den Ansprüchen der Leser gerecht zu werden. Und ich finde, diese Zeitschrift hat dafür ein dickes Lob verdient. Aber trotzdem könntet Ihr (Manfred und der HÜBSCHERE Rest) endlich mal Fantasyposter herausbringen. Ich finde zum Beispiel das Bild auf der letzten Seite der Ausgabe Nr. 9/1989 dafür genau richtig. Apropos letzte Seite. Was sollte das denn mit der Zigarettenwerbung bei Ausgabe Nr. 1/1990? Das war der letzte Mist, den Ihr dort gemacht habt! Also, laßt diese blöde Werbung für Zigaretten weg. In letzter Zeit fällt mir auf, daß das Cover sehr gut aussieht. Also nicht von diesem Stil abweichen. Ich bin auch der Meinung, daß zu selten die Meinung unter einen FEEDBACKbrief geschrieben wird. Also mehr Meinung, Herr Manfred. Aber Deine Fotos können so auf der dritten Seite bleiben, nur ein bißchen mehr Hintergrund, wenn ich bitten darf. So, ich glaube das reicht fürs FEEDBACK.

T.S.B. S.P.

(Anm. d. Red.: Besten Dank für das Lob! Die Poster werden auch in Zukunft spielbezogen bleiben. Fantasyposter gibt es bereits in rauen Mengen, da müssen wir nicht auch noch welche abdrucken. Aber wer weiß, vielleicht wird ja unser Titelbild mal einen Tick in die Richtung gehen. Tja, die Zigarettenwerbung soll wahrscheinlich Leute zum Rauchen anregen (wegen Freiheit, Abenteuer, verstopften Toiletten etc.). Ich sag's Euch: Laßt es! Es bringt nichts! Man gibt eine Menge Geld aus, stinkt, bekommt gelbe Finger und tausend ekelhafte Krankheiten. Außerdem verkürzen Zigaretten das Leben, und der Bundesgesundheitsminister hat endlich einmal recht, zudem wird der Hals rau etc., etc. Also, Leute, nicht rauchen!)

„Microwelle, CPC, ...“

Ich schreibe Euch zum zweiten Mal in der Hoffnung, abgedruckt zu werden. Erstmal wieder das übliche Lob: DIE ASM IST ECHT SUPER! Doch nun zu meinen Kritiken und Vorschlägen: 1. Mehr Tests in einer Ausgabe für die Microwelle! (habt

Ihr eigentlich schon Programme für den CPC bekommen?).

2. Weniger Konsolen-Tests! Am besten ganz raus! (liest doch sowieso keiner!).

3. In der ersten 90'er Ausgabe, habe ich das Poster vermisst.

4. Ich finde, Ihr solltet Donald Bug wieder reinnehmen.

5. Das Inhaltsverzeichnis könnt Ihr gleich rausnehmen.

6. Die Demo-Ecke ist echt super!

7. Bringt doch bitte wieder mal ein paar mehr CPC-Tests! (In jeder Ausgabe bringt Ihr meist nur einen CPC-Test. (wenigstens zwei könntet Ihr doch drucken!) So, das wars! Und nun tippt Ihr hoffentlich meinen Brief ein.

Ein treuer ASM-Leser und CPC-User!

(Anm. d. Red.: 1.) Geht nicht. 2.) Stimmt nicht. 3.) Klaut nicht! 4.) Machen wir nicht. 5.) Machen wir auch nicht. 6.) Finden manche nicht (ich aber doch, ich hab' sie nämlich zusammengestellt). 7.) Können wir nicht, wenn wir keine Software bekommen. Deinen Brief haben wir auch nicht eingetippt, denn das erledigt Ricarda, die stundenweise bei uns jobbt, glücklicherweise für uns. Wir redigieren danach, und auch das ist noch stressig genug.)

„Überwundene Faulheit“

Kurz vor Jahresende, aber nicht am Anfang des nächsten Jahrzehntes (das beginnt nämlich am 1.1.91, klar?), möchte ich doch mal die Faulheit überwinden und Euch zu der wirklich gut gemachten ASM gratulieren.

Ich bin mit 47 Jahren sicher nicht der typische Leser für ASM, aber mir gefällt die Unbekümmertheit, mit der Ihr die Zeitschrift macht, also weiter so!

Ursprünglich habe ich mal (lang, lang ist es her) eine Nummer nur wegen der Tips zu einem der SIERA-Spiele gekauft, dann habe ich die anderen Sachen teils mit Freude, teils mit Koptschütteln gelesen. Nun aber noch ein ganz anders gearteter Hinweis zum Thema RAUBKOPIEREN:

Weil ich mal von Kollegen nach Tips zu Larry getragt wurde, habe ich die entsprechenden Seiten aus ASM kopiert und auch später die Lösungen zu SPACE QUEST, etc. Bin ich jetzt auch ein Raubkopierer?

Ich habe übrigens beruflich mit Groß-EDV und PCs (Wir sprechen von Workstations oder Arbeitsplatzrechnern) zu tun, und meine Meinung zum Thema Raubkopieren ist ganz einfach:

Unabhängig von allen gesetzlichen Vorschriften und Kopierschutzverfahren wird weiterhin für den privaten Gebrauch kopiert werden, solange die Programme wesentlich teurer sind als die Datenträger, vgl. etwa Bücher, Compact Discs, etc. Das kommerzielle Kopieren bzw. die Bereicherung am geistigen Eigentum Anderer wird auch in Zukunft bestraft werden.

Jeder meiner Kollegen hat garantiert für die private Nutzung Kopien von Spielen oder produktiven Programmen, aber es ist nicht vorstellbar, daß in den Firmen, für die ich arbeite, Raubkopien im Büro eingesetzt werden.

Kein ordentliches Unternehmen würde dieses Risiko eingehen! Und nun verabschiede ich mich von Euch und beende die Nutzung meiner Kopie der Textsoftware §§%& und wende mich wieder SPACE QUEST 3 zu, welches ich mit Hilfe Eurer Tips bis zum Jahresende zu lösen hoffe.

Die Anzeigen in ASM haben mir schon manchen Zehnmarkschein gespart, weil ich so die günstigsten Läden bzw. Versender gefunden habe.

Noch ein Punkt: Der Preisvorteil des Abo ist m. E. nicht attraktiv genug, wie wäre es denn mit einer saftigen Prämie dafür?

Wolf-D. Böhrendt

P.S.: Bitte unterlegt den Secret Service nicht immer mit so komischen Mustern, er ist dann so schwer zu kopieren! Neulich mußte ich eine halbe Seite von Hand abtippen, weil die gelben Buchstaben auf grauem Grund nicht kopierfähig waren. Ein Kollege meinte dazu nur: Das sei Euer Kopierschutz, stimmt denn das?

(Anm. d. Red.: Das Kopieren von Lösungshilfen aus der ASM ist inzwischen gang und gebe. Solange damit kein Kommerz getrieben wird (was auch schon vorgekommen ist!), soll es uns nicht stören. Wir planen allerdings wirklich einen „Kopierschutz“! Wird gedruckt demnächst alle Karten rot auf rotem Grund, denn dann kann auch die Konkurrenz nicht mehr bei uns abschreiben! (hahaha!))

„Das und Dies“

Ich finde Eure ASM echt stark, sie kann meinerwegen so bleiben wie sie ist (bleibt sie auch, ob ich nun was sage oder in China fällt ein Reissack um). Ich möchte aber trotzdem ein paar Verbesserungsvorschläge machen:

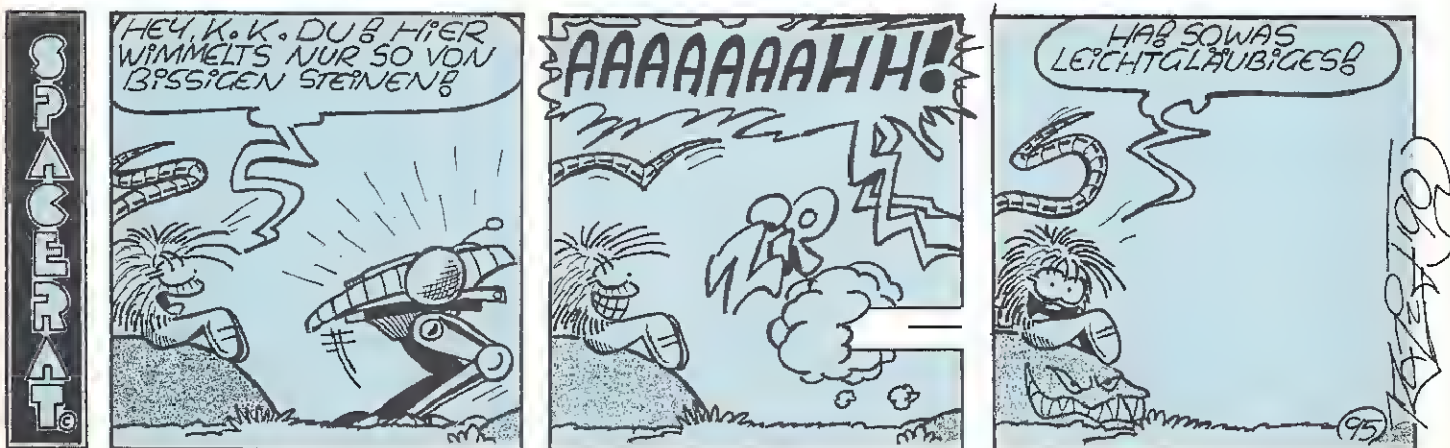
Das Feedback und die Konvertierungen waren in Heft 2/90 absolut geil! Die Länge, der Inhalt, alles hat gepaßt. Das war in den vorherigen Heften anders. Auch der Werbungsumfang hat sich verkleinert ... Trotzdem finde ich, daß das Poster wirklich nicht notwendig ist. Es erhöht doch nur die Kosten! Außerdem finde ich, daß Ihr die Rubrik News und diese ewigen Bard's Tale-Lösungen weglassen solltet. Die kann ich langsam nicht mehr sehen. Den Secret Service hingegen finde ich sehr gut, obwohl ich manche Pokes schon habe, weil ich das Action Replay-Cartridge besitze! Ach ja, wie stehts eigentlich mit einer Komplettlösung für Zak Mc Kracken (oder war schon?) ? So! Das wars eigentlich (oder endlich) schon, was ich zu sagen hatte. Und was lernen wir daraus:

Wieder eine Seite bestes Druckerpapier verschwendet, wieder fast eine halbe Stunde Computer, Monitor und Drucker laufen lassen, und wieder hat man sich eine halbe Stunde den Kopf darüber zerbrochen, was man schreiben soll, und wofür? Nur damit irgendso'n Hirnie von der Post, meinen Brief verschusselt oder irgendeiner der ASM-Redaktion sich ins Fäustchen lacht, den selbigen zerreißt und in den Mülleimer schmeißt? Jetzt ist aber wirklich Schluß! Tschuß und bis zum nächsten Mal.

P.S. Michael, gib's auf! Deine Spielhallen-News liest ja eh kein Mensch!

The Viper

(Anm. d. Red.: Immer wieder Streit ums Poster... falls sich ein Trend zum Posterhaß abzeichnen sollte, werden wir natürlich drauf eingehen. Zur Zeit ist dem aber nicht so, und deshalb bleibt's. Schreibt uns doch mal wieder was Lustiges! Mit Bard's Tale sind wir fertig, wie Du sicher feststellen wirst, wenn Du den Secret Service aufschlägst. Wieso sollten wir die News rausnehmen? Ist hier der Haß im Kommen? Die Komplettlösung für ZMK hatten wir in Ausgabe 2/89. Tschuß!)



„Kopierersenf“

Als 2847. möchte ich nun auch meinen Senf zum Thema Raubkopien dazugeben:

Es wäre doch gut, wenn 2-3 Leute ihr Geld zusammenlegen könnten, um sich öfter mal ein Original zu kaufen, aber da ist dann noch der Kopierschutz. Besser wäre es doch, wenn die Games höchstens mit einer Passwortabfrage ausgerüstet wären, man müßte sich dann eben die entsprechenden Teile aus dem Handbuch kopieren.

Noch ein Wort zum Thema Taschengeld. Wenn man davon ausgeht, daß ein Durchschnittsjugendlicher 30,00 DM Taschengeld bekommt (ich bekomme 25,00 DM), 7,50 DM im Monat für ASM ausbittet, alle anderen Hobbys sausen läßt, hat er ca. 20,00 DM im Monat über. Man könnte sich dann alle drei Monate ein Durchschnittsgame für 60,00 DM kaufen. Das sind im Jahr 4 Spiele, bißchen wenig, oder?

Wenn ich solche Briefe, wie den von Asterix of TSL lese, wird mir schlecht. Ich würde auch 10,00 DM für ein Game ausgeben, das ich eigentlich umsonst kriegen könnte, weil ich auch bei Spielen Wert auf Anleitung, Karten und andere Beilagen lege. Wenn er dann noch schreibt, daß er keine Geldprobleme hat, dann besitzt er entweder nur Raubkopien oder bekommt 100,00 DM Taschengeld. 10 Games im Monat will ja gar keiner, aber, 1 wäre doch nicht zuviel verlangt, und wie weiß man da mit 20,00 DM kommt, weiß wohl jeder.

Wie wär's eigentlich, wenn Ihr unter jeden Brief Eure Meinung schreibt. Bei vielen Briefen vermisste ich Eure Meinung.

(der Name muß ja nicht unbedingt mit im Feedback stehen)

PS: Ich hab' noch einen Tip für den Secret Service beigelegt, kann ja mal einer an Uli weitergeben.

Michel Mohrmann

(Anm. d. Red.: Es muß nicht unter jedem Brief eine „Anm. d. Red.“ stehen. Gerade bei den Raubkopierbriefen wird uns das mit der Zeit etwas öde. Sollen wir immer wieder dasselbe schreiben? Der Tip ist angekommen, was kein Wunder ist.)

„Ziemlich schlimm?“

Endlich schreibt Euch endlich einmal eine Leserin (nämlich ich!). Nachdem ich einen bestimmten Le-

serbrief „studiert“ habe, (Brief „Ziemlich schlimm“ Ausgabe 2/90) mußte ich unbedingt „Dampf ablassen“. Dieser Brief war wieder einmal ein Beispiel für die unqualifizierten Äußerungen mancher Leser (wobei dieser Schreiber/diese Schreiblerin offenbar den Vogel abgeschossen hat):

- „...chaotisches Inhaltsverzeichnis“. (Das versteht nur der Schreiber wieso).

- Weiteres Beispiel: „... von Lachkrämpfen geschüttelt.“ Wenn man sich dieses Geschreibsel durchliest, denkt man ernsthaft über den IQ des „Autors“ nach (bei diesen Ausdrücken!?) Schließlich seid Ihr nun einmal eine lockere Computerzeitschrift. Hochgestochenes Geschwafel gibt es schließlich genug. Wem das nicht paßt, der braucht ja die ASM nicht zu kaufen (bzw. lesen).

- Die Spitze ist ja wohl der anonyme Untertitel. War der Leser/die Leserin zu feige, seinen Namen anzugeben? Einen Vorschlag zur Güte: Vielleicht könnt Ihr bei „harmlosen“ Themen die komplette Adresse bekannt geben, (daß dieses bei manchen Themen (Raubkopien) nicht geht, ist mir klar).

Vielleicht veröffentlicht Ihr ja mein „Geschreibsel“ (ausnahmsweise das einer Leserin).

Gudrun Albers

(Anm. d. Red.: Tja, da habt Ihr's! Leider können wir die vollständigen Adressen unter den Briefen nicht angeben, auch wenn's Euch nicht gefällt. P.S.: Ganz klar, daß wir auch Briefe von Leserinnen veröffentlichen.)

„Geistesgestört?“

Manche Eurer Leser werden mich jetzt wahrscheinlich für ein wenig geistesgestört halten, aber nach inzwischen zwei Jahren Amiga hängt er mir vollkommen zum Hals raus. Inzwischen habe ich sogar wieder meinen geliebten alten 64'er vom Staub befreit und mich mit ihm vergnügt. Dies liegt mit Sicherheit nicht daran, daß ich nicht ausreichend mit Amiga-Stuff versorgt bin, sondern eher an der Qualität der Games. Wenn nicht ab und zu einmal Spielchen wie Kick-Off, Great Courts oder Chambers of Shaolin in mein Laufwerk gelangen würden, wäre mein Amiga schon längst in Eurem Anzeigenteil gelandet. Was

fällt diversen Softwarefirmen eigentlich ein, Spiele wie Ninja Warriors, Chicago 90 oder sonstigen Müll auf den Markt zu schleudern und dann noch Preise von 70 Deutschen Markern zu verlangen. Warum werden die Fähigkeiten des Amigas nicht mal voll ausgereizt? Aber wozu noch weiter aufregen? Ich habe ja meinen guten alten C 64! Wo ich gerade beim Aufregen bin, schmeißt endlich die DDR-Parasiten aus dem Anzeigenteil, wir kaufen uns ja auch unsere Sachen selbst. Es ist ja schon schlimm genug, daß die Mauer weg ist und wir das Pack jetzt am Hals haben! Was wollen die denn noch, unser Geld, unsere Bananen und jetzt noch unsere Computer!?

Übrigens, zum Leserbrief „Ganz gut, aber...“, möchte ich noch etwas loswerden: „Looser“, wird vielleicht in Eurem schlaun Wörterbuch (oder könnt Ihr Englisch?) mit einem „o“ geschrieben, aber nicht bei uns. Okay? Stellt Euch einmal vor, wir würden Eure Fehler alle berichtigen? Bitte verschont uns mit Briefen irgendwelcher Leute, welche uns Feedback für Feedback immer wieder schreiben, wieviele Programme (Raubkopien) sie besitzen, und wie schrecklich sie es finden wie teuer die Originalprogramme doch sind. Es reicht! Berichtet doch lieber selber wieder ein wenig über die Szene, und damit meine ich keine Interviews von irgendwelchen Rechtsanwälten, sondern vielmehr Berichte über Copy-Feten usw.!

Bitte druckt diesen Brief vollständig ab!

Devil of MC

(Anm. d. Red.: Ein offener Brief (zumindest teilweise), bravo! Gleich etwas zum Englischen: Durch die Art, in der im „Ganz gut, aber...“-Brief (ASM 2/90, Seite 23) die sogenannten „Looser“ angegangen wurden, fühlten wir uns zu dieser kleinen „Bescheidungsmaßnahme“ angestachelt. Ansonsten kommen aber alle Leute, die „Loser“ mit Doppel-O schreiben, aus Rübennassenhäusern! So, nun aber zum eigentlichen Inhalt des Briefes: Manche Softwarefirmen beschäftigen nun mal ziemlich viele Loser-Programmierer, die den Amiga nicht richtig ausreizen können. Das gibt's überall, das wird immer so sein, zumal auch die echten Cracks ihre Tricks (verständlicherweise) nicht preisgeben. Aber keine Angst! Demnächst werden wieder

ein paar hübsche Programme erscheinen. Die Ossis in den Kleinanzeigen werdet Ihr wohl mit Fassung tragen müssen – Ihr braucht auf die Anzeigen ja nicht zu antworten.)

„PC-Enttäuschung“

Ich bin Besitzer eines Commodore AT PC40-III und habe mich bisher wenig mit Computerspielen beschäftigt. Ich besaß nur den STARGLIDER 2 und die Hub-schraubersimulation TOMAHAWK. Nach dem überaus positiven Bericht über FIGHTER-BOMBER habe ich mir dieses Programm freudigen Herzens schicken lassen, aber welch eine Enttäuschung! Trotz VGA-Bildschirm und 80286 Prozessor nicht das geringste Fluggefühl, die Landschaftsgrafik ruckelt extrem langsam über den Bildschirm, beim Abschluß einer Rakete fliegen zwei schwarze Quadrate langsam vom Flugzeug weg. Mir ist unbegreiflich, wie Sie ein solches Programm so positiv bewerten konnten. Vergleicht man zum Beispiel die Grafik von STARGLIDER 2 mit dem Bomber, ist sicherlich der Vergleich zwischen Porsche und Trabi nicht unangebracht. In der Hoffnung, in Zukunft derartige Fehlinvestitionen durch fundiertere Berichte zu vermeiden, verbleibe ich

Hans Peter

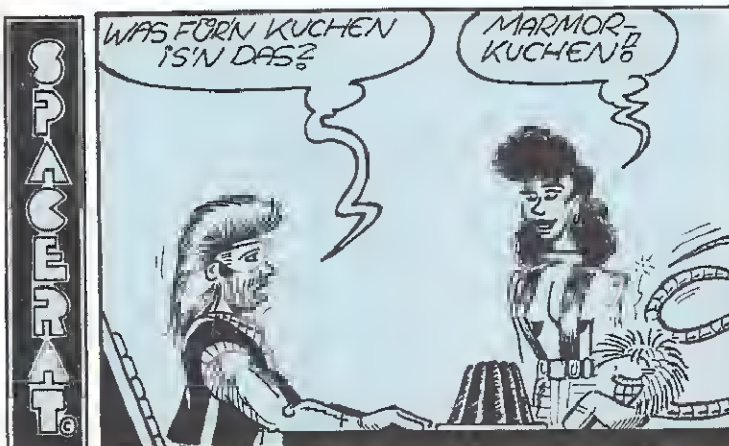
(Anm. d. Red.: Hier liegt ja mal ein Mistverständnis vor! Der Test bezog sich auf die ST-Fassung des Fighter Bomber, die Konvertierung des PC findet sich in Ausgabe 3/90.)

„Wo war MM?“

Ich habe mir gestern zum erstenmal eine ASM gekauft und war begeistert. Ein Freund zeigte mir im Heft 12/88 die Auflösung von Zak Mc Kracken, und sagte mir, daß es auch eine Auflösung von Maniac Mansion geben würde. Doch er wußte nicht, in welchem ASM-Heft. Können Sie mir weiter helfen? Bitte. Wenn ja, nennen Sie mir bitte den ASM-Heftnamen. Vielen Dank.

Erik Wisniewski

(Anm. d. Red.: Eine etwas bessere Auflösung von ZMK befindet sich in der 2/89. Die MM-Lösung war u. A. in der ASM Sonderausgabe Nr. 2.)



„Die lieben Preise“

Hier die ultimative Erkenntnis zum Thema Raubkopien: Solange Raubkopien nicht mehr kosten als den Datenträger plus ein bis zwei Mark, wird es die Dinger auch geben. Denn so weit können die Softwarefirmen gar nicht runterdummen. Und König Kunde kauft nun mal da, wo es am billigsten ist. Übrigens – wenn die Hersteller alle pleitegehen, wie kommt es dann, daß gute Firmen (Sierra, Infogrames, u.a.) bestehen und sogar gedeihen können? Vielleicht, weil sich Qualität immer bezahlt macht? Und die Preise – die Schmerzgrenze für gute Soft ist für mich bei 20,00 DM (16 Bit) erreicht. Genauso wie bei einer LP. Die hat nämlich den gleichen Unterhaltungswert. So, das war es. Daß die ASM die beste Computer-Spiele-Zeitschrift ist, brauch' ich wohl nicht zu erwähnen – immerhin seid ihr ja das einzig ernstzunehmende Blatt am Markt.

Mai Lin of MSEK

„Und nochmal ASM“

Obwohl dies mein wer-weiß-wievielter verzweifelter Versuch ist, ins Feedback zu kommen, habe ich noch immer nicht aufgegeben. Also, auf ein Neues:

Die Abkürzung „ASM“ steht doch wohl hoffentlich noch immer für „Aktueller Software Markt“ – und nicht für „Aktueller Spiele Markt“, oder? Ich finde, eine ständige, umfangreiche Anwenderrubrik ist mehr als überfällig.

Zu den Programmtests: Diese sind allesamt sehr, sehr gut. Behaltet Euren lockeren Schreibstil – und schreckt auch mal vor einem ordentlichen Verriss nicht zurück! Vielleicht sollte ins Bewertungskästchen noch eine „Gesamtnote“ eingefügt werden – oder könnte man diese aus der Note für das P/L-Verhältnis erkennen? Die Comics in der ASM sind wirklich spitze. Space Rat ist allererste Sahn. Donald Bug... naja, von der Idee her oft wirklich gut – aber die Gestaltung läßt arg zu wünschen übrig.

Nun zum ASM-Basar, bzw. der Fundgrube: Was muß ich da lesen? DM 15,00 für 5 Poster?? Ist das nicht ein Druckfehler? Auch den Sammelordner halte ich für „leicht“ überteuert, da man solche PVC-Ordner (natürlich unbedruckt) in Kaufhäusern schon für DM 4,95 bekommt – kann das ASM-Logo DM 10,00 Preisunterschied ausmachen?? Die Preise für das Computer-Haßbuch und das Secret-Service-Taschenheft sind dagegen wirklich angemessen. Warum gibt es in der Fundgrube nur CPC-Soft? Die Prämie von 5 Postern für einen neu erworbenen Abonnenten ist doch wohl nicht Euer Ernst! Ihr solltet dafür wieder (wie früher) gute Software vergeben.

Darf man in die Microwelle auch Programme einsenden, die mit Utilities oder Games-Makern gestaltet wurden (z. B. mit dem ACS, GAC oder STOS)?

Übrigens: Das neue Jahrzehnt beginnt nicht 1990, sondern (leider) erst 1991. Das zumindest sagte mir ein Fachmann. Schließlich began-

nen wir unserer Zeitrechnung ja auch mit 1, dem Jahr Eins, – und nicht mit Null. ... Auch zum ewigen „Kampf“ zwischen so manchen ST- und Amiga-Usern möchte ich etwas hinzufügen: Der Amiga ist unbestritten ein besonders starker Spielcomputer, wofür ihn seine Entwickler ja auch prädestiniert haben. Der ST hingegen ist ein Allround-Arbeitspferd für viele verschiedene Aufgaben. Diese Polarisierung besteht, und man muß eigentlich nicht mehr darüber streiten – oder?

Eine Bitte habe ich noch: Ich bin ein großer Freund von Strategie- und taktischen Gesellschaftsspielen wie z. B. „Risiko“ oder „Turnier“. Das Manko ist für mich dabei, daß man zum Spiel immer mehrere Mitspieler braucht. Nun möchte ich meiner Leidenschaft auf dem Computer frönen (einem 1040ST/F). Ich habe schon von vielen klangvollen Namen gehört („Kampfgruppe“, „Empire“, „Panzer Strike“, etc.). Welche derartigen Produkte gibt es (die nicht indiziert sind), und wo kann ich ausführliche Informationen erhalten (die Geschäfte in meiner Gegend führen solche Programme nicht)?

Ach ja, noch etwas zu Euren Competitions: Einige meiner Freunde haben schon zigmal etwas bei Euch gewonnen – ich noch nie, dabei mache ich schon länger mit (seufz)! Woran kann das liegen? Vielleicht daran, daß ich Kopien der Coupons (bzw. Schnippelchen) einschicke (das darf man doch, oder?), und sie die Originale? Oder daran, daß ich stets alle Wettbewerbsunterlagen auf Blankopostkarten klebe und in einem Briefumschlag an Euch schicke (ist vom Porto billiger – ist doch möglich, gel)? Oder haben meine Freunde Euch schlicht und einfach „bestochen“?

Noch ein Wort an manche Eurer Leser: „Hackt doch nicht immer auf Manfreds Aussehen rum!!! Das nervt bestimmt nicht nur ihn, oder!?!“ – Torsten Oster (Feedback 1/90) kann ich hinsichtlich ST- und Amiga-„Abstieg(!?)“ nur zustimmen. ...

Mark Torben Rudolph.

(Anm. d. Red.: Ein großer Anwender-Teil ist nicht mehr drin – korrekt. Bisher sind aber keine unglaublichen Proteste deswegen gekommen, außerdem stellen wir ja auch immer wieder interessante Anwenderprogramme vor.

Die P/L-Bewertung entspricht in ungefähr einer Gesamtnote. Den Donald Dings haben wir ja so ziemlich aus der ASM verbannt, also dürft ihr auch nicht mehr meckern, ja?

Zu den Preisen im Bazar: Solcher Ramsch kostet nun mal seinen Preis. Ein Hemd mit einem Krok (oder All?) drauf kostet auch das Doppelte vom Normalpreis.

In der Fundgrube gibt's nur CPC, weil wir andere Software bisher nicht zu solchen Ramschpreisen bekommen konnten.

Die Prämie legt die Red. nicht fest. Wenn wir das nächste Mal mit unserem Chef quasseln, können wir ja mal anfragen.

Ja, zur Microwelle kannst Du auch

mit Editoren erstellte Programme einsenden.

Das neue Jahrzehnt? Na, dann feiern wir nächstes Jahr einfach nochmal so richtig richtig.

Was die Wettbewerbe angeht, hast Du wohl einfach Pech, denn anders läßt es sich nicht erklären.)

„Konsolen-Tests“

Dies ist zwar mein erster Leserbrief, allerdings denke ich, daß er für die Konsolentans besonders wichtig ist. Ich hoffe, daß sich auf diesen Brief hin noch mehr Konsolenbesitzer melden.

Es geht darum, daß in den letzten Ausgaben einige Leute fordern, die Konsolen-Tests zu reduzieren oder gar ganz abzuschaffen. Ich muß dazu sagen, daß ich einen C-64 und das SEGA Master-System besitze. Ich kenne noch einige andere Leute (welche auch die ASM lesen), die neben einem Computer auch eine Konsole besitzen.

Als die Konsolen-Tests eingeführt wurden, war ich wirklich sehr froh darüber, daß ich nun neben den Computerprogramm-Tests auch Tests für meine Konsole vorliegen hatte – und jetzt sollen diese Tests wieder abgeschafft werden?!? Ich würde das wahrlich nicht gut finden.

Außerdem gibt es sicher auch Leser, die keine Konsolen besitzen, trotzdem aber diese Tests lesen, wegen der vielen Spielhallenumsetzungen. Also, im Interesse der hier aufgeführten User: Laßt die Konsolen-Tests „drinnen“. Ich verlange nicht mal, daß es in Zukunft mehr Tests für die Konsolen geben soll, aber auch nicht weniger. In der Menge in der ihr die Konsolen-Tests bringt, ist es genau richtig.

Wie auch immer, letztendlich werdet ihr euch doch zum Richtigen entscheiden – hoffentlich.

The SEGA/C-64 Club.

„Oh no!“

Nein! Auf keinen Fall! Ich will mit diesem Brief unter keinen Umständen ins Feedback der ASM. Wer will denn das schon? (Vielleicht zieht ja das) Aber ich will jetzt auch meinen Senf über die ASM loswerden.

1) Titelbild: Diese hyper-turbo-maxi-gusto-opti-geilen Cover MÜSEN bleiben! (oder wollt ihr lieber Drucker, Disketten oder ähnlichen „Schmauf“ auf der Titelseite sehen?)

2) Das Bild von Mani: Laßt es, wo es ist! (Aber ihr könntet ja mal die Miss ASM 90 wählen und dann ihr Bild bringen)

3) Der Comic: Space Rat ist super! Aber Donald Bug vermisste ich schon irgendwie...

4) Die Tests: Gut, aber das waren halt noch Zeiten, als jeder Test noch seine eigene Farbe hatte. Hierzu noch eine kleine Frage an Volker Hug: Rechne Dir doch einmal aus, wieviele Spiele ein Redakteur im Monat testet, und wieviel Zeit dabei für ein Game übrigbleibt. Wie bitte, soll da ein derart tiefgehender Test möglich sein?

5) Feedback: Gut, aber laßt bitte die ewig langen Briefe im Original-Layout weg. Raubkopien: Keine

weiteren Briefe mehr darüber, da jeder selber wissen muß, ob er sein sauer verdientes Geld für größtenteils qualifizierten Bockmist ausgeben will. Ich bin übrigens auch für einen „Hit des Monats“.

6) Videospiele-Teil: hinweg!

7) Secret Service: Oh...ja... mehr! Lechz, stöhn!

8) Spielhalle: sehr gut.

9) Beziehungskiste: na, was wohl?

SEHR GUT! Es wäre schön, wenn ihr zwei Beziehungskisten im Monat einrichten könntet, und zwar zusätzlich mit den Microwellen-Stars. 10) Microwelle: Super. Aber es wäre schön, wenn ihr Euch mal über die zwei Textspalten hinauswagen würdet! Wenn möglich, würde ich zwei oder mehr Tests sehr positiv gegenüberstehen.

11) Erscheinungsdatum der nächsten ASM: Wer, wo, was, wie? So, das wars.

Billy

(Anm. d. Red.: Muß ja nicht zu jedem Punkt was schreiben: 9.) Müßen wir mal sehen. Es gibt nämlich auch Leute, die nicht in eine Beziehungskiste möchten. Wenn wir jemanden haben, deruns interessant genug erscheint, nehmen wir die Kiste mit. 10.) Hier tritt wieder das Problem der mangelnden Programmeinsendungen zutage. 11.) Das Erscheinungsdatum der ASM ist wieder auf der letzten Seite. Hurra! Böller-schüsse!)

„Verschollene Person“

Ihr habt sicher geglaubt, es würde niemand bemerken. Fehlanzeige, ich bin Euch auf die Schliche gekommen. Also gesteht endlich: Wo ist Martina Strack?

Es gibt nur eine Möglichkeit, Manfred hat sie beiseite geschafft, weil sie ihm an Schönheit ebenbürtig war. Sollen die Tests, als ihre Augen die erste Seite des Feedbacks schmückten, denn für immer vorbei sein?

Überhaupt scheint es in Eurer Redaktion einige personelle Änderungen gegeben zu haben. Stellt die neue Red. doch irgendwann mal vor.

P.S.: Da ich Stammleser bin und seit heute Abonnent, steht ja wohl außer Frage, daß dieser Brief abgedruckt wird. Außerdem muß der Fall „Martina Strack“ aufgeklärt werden, selbst wenn Manfred für dieses Verbrechen in Zukunft seine Games im „Kraut“ testen muß.

METHUSALEM

(Anm. d. Red.: Niemand wird seine Games in der Zelle testen müssen, weil Martina sich ganz einfach für ein Angebot eines anderen Arbeitgebers entschieden hat (was ich bei unseren Gehältern gut verstehen kann...). Der Redaktionsstamm besteht zur Zeit aus folgenden Leuten: Manfred (Boss), Bernd (stellv. Boss), Michael (Microwelle, Spielhalle, Tests), meiner Wenigkeit (Secret Service, Feedback, ab und an ein Test), Torsten (Konsolen, Tests), Sandra (Tests) und Hans (Tests). Gelegenheitsloser sind Peter, Gabi, Oti und Klaus, die aber hauptsächlich an anderen Projekten arbeiten. Alens Chlor?)

„Verschollenes Programm“

Ich bin seit der Ausgabe 8/86 begeisterter ASM Leser! Ich schreibe zum ersten Mal, und ich hoffe, Ihr könnt meine Frage beantworten. Ich habe in der Ausgabe 5/Mai 1987 auf Seite 48, unter NEWS, einen Bericht über das Spielhallen-game „JACKAL“ gelesen. Darin stand: „In den nächsten Wochen wird ein Programm auf dem Markt erscheinen, das sich als Adaption des bekannten Kriegs- u. Ballerspiels JACKAL aus den Spielhallen versteht, WAR PATROL. (Amiga).“ Allerdings warte ich jetzt schon 2 1/2 Jahre auf die Veröffentlichung. Ist das Spiel von der BPS beschlagnahmt worden? Ich wäre Euch sehr dankbar, wenn Ihr mir Näheres über WAR PATROL mitteilen würdet.

Wolfgang Stein

(Anm. d. Red.: WarPatrol ist unseres Wissens damals wegen der drohenden Indizierung zurückgezogen worden.)

„Sound-Ecke“

Der Grund meines Schreibens ist Eure DEMO-ECKE. Ich finde es wirklich gut, daß Ihr den Leuten eine Chance gebt, ihr Können zu beweisen. Außerdem empfinde ich eine Bewertung – egal welcher Art – immer als Anregung, noch besser zu werden.

Nun möchte ich gerne wissen, ob es möglich wäre, eine SOUND-ECKE einzurichten, in der Ihr (Euch zugesandte) Musikstücke testet. Ich persönlich arbeite mit dem Oktalyzer und möchte gerne wissen, ob meine Leistungen nun wirklich gut oder eher mittelmäßig sind.

Nun noch eine Frage:

Wenn Ihr meinen Wunsch verwirklicht, würde ich Euch ein mit OKTALYZER erstelltes Musikstück zusenden. Kann ich dann davon ausgehen, daß Ihr das Programm besitzt, und ich Euch nur die Diskette mit dem Song zuschicken muß?

Abschließend möchte ich mich noch an die ASM-Leser wenden, die dauernd über Manfreds Fotos (Titelseite) meckern.

Ich finde ein solches Verhalten gelinde gesagt SKANDALÖS. Sowas kann doch nur von Minderwertigkeitskomplexen zeugen. Beispielsweise finde ich von Manfred, daß er solche Briefe veröffentlicht.

So, nun ist aber Schluß. Ich hoffe, Ihr antwortet in einer der nächsten Ausgaben.

Michael Walk

(Anm. d. Red.: Eine Sound-Ecke ist an sich keine schlechte Idee, nur hätten die anderen Leser relativ wenig davon (Screenshots von Musikstücken?). Ein weiteres Problem wäre auch die Bewertung der Qualität eines Musikstücks. Was ist gut? Die Geschmäcker gehen doch recht weit auseinander. Wir haben natürlich nichts dagegen, wenn Ihr uns euren erstellten Musikstücke (und Demos!) schickt, weil uns jeder Anlaß zu einer Pause höchst gelegen kommt.)

„Laber-Leser“

In der Hoffnung, mit diesem Brief ins Feedback zu kommen, versu-

che ich nun mein Glück mit einem „Laber-Leser-Brief“!

Ich besitze einen Amiga 50D mit 20 Megabyte Erweiterung und einer Datensette. Ich spiele gerne Spiele wie: „xxx“ (indiziert), Hau Rübe ab, Schlag mich und „xxx“. Ich bin 500 Jahre alt und habe einen Kühlschrank mit Floppy.

Nun meine Bewertung zur ASM (ohne Schmarrn):

Titelbild: Ganz gut.

Feedback: Manchmal etwas langweilig.

Tests: Gut geschrieben.

Blickpunkt: Na ja.

Kleinanzeigen: Zu lang in der Seitenzahl.

Konvertierungen: Gut gemacht.

Preis: Sehr hoch, wenn man sich auch mal die viele Werbung in ASM anschaut.

Tips u. Tricks: Wie wäre es, wenn Ihr die Tips man ausprobieren. Nichts geht.

Übrigens: wenn man bei dem Spiel Space Ace auf dem Amiga die Tasten Amiga, Control und Amiga gleichzeitig drückt, seht ihr eine Hand mit einer Diskette!

So, das war's.

Ach, noch etwas. In einer Eurer Ausgaben schreibt Ihr im Feedback, daß Redaktion mit Anzeigen strich getrennt sind (12/89, Seite 19). Das heißt, daß ein Versand nicht weiß, ob eine Anzeige lohnenswert ist, da Ihr das Spiel vielleicht ja schlecht bewertet. Wie kommt es aber, daß nach einigen sehr gut abgeschnittenen Tests gleich eine Seite danach die Werbung für dieses Spiel kommt. Beispiel: „X-Out“. Wie geht das? Dann hat die Werbung also doch etwas mit der Redaktion zu tun. Oder? Sehr verdächtig. Das riecht nach Bestechung. Hoffentlich gebt Ihr Antwort.

Nochwas. Wenn eine Firma ein Spiel herstellt, und sie weiß, daß das Spiel Müll ist und will nicht, daß dieses getestet wird, wie kommt Ihr dann an dieses Spiel?

Michael Küffner

(Anm. d. Red.: Ach, man kann schreiben, was man will, Ihr versteht es falsch. ASM 12/89, Seite 19: Hiermit wollten wir Euch klarmachen, daß nicht die Redaktion bestimmt, wieviel (und welche) Werbung (denn darum ging es in den Schreiben aus dieser Zeit) ins Heft kommt. Glücklicherweise können wir manchmal mit der Anzeigenabteilung verhandeln, WOHIN die Werbeseiten sollen. Bestechung? Schön wär's! Dann könnte ich mir endlich ein zweites Tape, eine Foxtex, einen guten Roland (oder Korg oder Yamaha oder Akai oder...) zulegen und müßte mich weniger mit dem mangelnden Panorama-Fähigkeit dieses verdammten XXXXX-Keyboards rumärgern.

Wenn ein Spiel bei uns nicht eingeht, besorgen wir es uns eben aus dem Handel – so einfach geht das! Nichts funktioniert? Du meinst doch sicher die Pokes für den Amiga, bei denen steht, daß sie für den C-64 sind...)

„Software-Tip“

Achtung, Computer Freaks! Ich lese seit 8/89 Eure ASM. Hier ein Softwaretip. Bei Saturn habe

ich eine ganze Menge Software für DM 2D entdeckt. Wie zum Beispiel Typhoon Thompson oder Soccer Manager Plus; beide getestet in 2/90. Bloodwych hat übrigens auch nur DM 20 gekostet.

Daniel Halama

(Anm. d. Red.: Falls dies keine Ente ist, können wir solche Preismaßnahmen nur begrüßen.)

„Heavy Metal“

Eure ASM (Alle suchen Manfred) ist super...bla...bla...bla...astrein...bla...bla...bla (laber, erzähl, beschwichtige).

Aber was zum Nörgeln findet man immer! Was hat sich Michael dabei gedacht (Wutausbruch)? Bei seinem Testbericht über Ninjawarriors setzt er doch als Überschrift HEAVY METAL NINJA ein! Bei solch einem Game ist das eine Beleidigung für jeden Heavy und Rocker. Ich erwarte eine der üblichen Ausreden – Was sonst?!

Man was anderes! Nehmen wir mal an Ihr bekommt ein echt gutes Game in Eure Microwelle, würdet Ihr diesem Game auch einen Hitstern geben, wenn es ihn verdient? Wenn ja, wärs nicht schlecht. Wenn nein, warum nicht? Das wars zum Thema Microwelle!

Auf Manfred will ich gar nicht weiter eingehen. Würde ich mich der momentanen „Mach Manni fertig“-Mode anpassen, müßte ich zum Bleistift sagen „Der Typ gehört nach Amsterdam“ oder „Der Manni ist ein Fall für die Drogenabteilung“ oder Ähnliches...aber so bin ich nicht. Ganz im Gegenteil, ich verteidige den Manni sogar noch! Der hat doch nur so dicke Augen, weil er den ganzen Tag (und Nacht) die neuesten Spiele testet und keinen Schlaf findet (Oder der kriegt immer eins von Martina auf Auge, wenn der sie anbaggert!)

ohne Namen

(Anm. d. Red.: Ausreden? Haben wir nicht nötig! Der Text heißt HEAVY METAL, weil der Ninja aus METAL ist, und METAL ist bekanntlich (wenn's nicht gerade Alu ist) HEAVY. So einfach ist das!

Stell' Dir mal vor, wir hätten ein Spiel in der Microwelle, würden ihm einen Hitstern geben und es selbst vertreiben – alle würden ankommen und uns übelste Eigenwerbung vorwerfen. Manfred ist verheiratet – der würde wohl eh von seiner Frau was aufs Auge bekommen.)

„Ausschreitung?“

Da wir Ihre wirklich einmalige Zeitschrift schon seit einigen Jahren beziehen, wollen auch wir mal unseren Beitrag zum Feedback geben. Wir von der COBRA Crew (hat nichts mit Stallone zu tun), wollen mit diesem Schreiben einmal etwas anderes als Euren Chefredakteur oder das Cover oder den ewigen „Krieg“ zwischen den Amigagern und Atariern ansprechen. Wir finden, daß sich private Meinungen wie z.B. die von Herrn Oppermann nichts in Eurer Beziehungskiste zu suchen haben. In der Ausgabe 2/90 druckten Sie nämlich unter dem Punkt „Was mögen Sie nicht?“ die private

Meinung von oben genannten Herrn über eine Partei ab, der einige von unseren Mitgliedern ebenfalls angehören. Was haben solche Meinungen in einer Software-Zeitschrift zu suchen? Mischt sich Ihre Zeitschrift nun auch in politische Belange ein? Wir hätten gedacht, daß sich Ihre Zeitschrift hauptsächlich auf Software-Tests und die Belange der User bezieht. So weit, so schlecht. Nachdem wir nun unsere Meinung gesagt haben, hoffen wir, daß sich Ihre Ausschreitungen nicht nochmal wiederholen. Wir wünschen Ihnen und Ihrer Zeitschrift für die Zukunft alles Gute.

COBRA Crew

(Anm. d. Red.: Was wollen Sie (oder Ihr?) mit diesem Brief bezwecken? Seit wann ist eine Ausschreitung, seine Meinung frei zu äußern? In der Beziehungskiste finden sich nun mal auch private Ansichten der jeweiligen Personen wieder. Es ist klar, daß die Meinungen anderer nicht immer gefallen können, aber muß man sich gleich empfindlich berührt fühlen? Ich (U.M.) sage jetzt meine Meinung: Die Republikaner wäre die letzte Partei, der ich meine Stimme geben würde! Na und? Wird jetzt etwa jemand auf mich angesetzt?)

„Wann?“

Ich habe nur eine kleine Frage: Wann wird es „It came from the Desert“ auf dem C-64 geben?

Björn Mahl

(Anm. d. Red.: Ist bisher nicht angekündigt.)

„Die größten Raubkopierer“

In fast jeder Zeitschrift wird darüber gesprochen: Das Raubkopieren. Leider wird es all zu oft nicht genug betont, welchen Schaden man damit anrichten kann. Aber wieso gibt es denn eigentlich Raubkopien? Leider ist es oft der Fall (so wie bei mir), daß man ins Computergeschäft geht, wo man (den eigenen Compi gekauft hat) und dann live miterleben kann, wie Raubkopien gemacht werden. Ich habe mich vor einiger Zeit in mehreren Luxemburger Computerläden umgesehen, und mußte feststellen, daß diese oft die größten Raubkopierer sind. Ein Sprichwort sagt, man solle das Problem bei der Wurzel nehmen, nur so könnte man es vernichten, und so müßte man es auch hier tun. Was tut das denn schon, wenn ein einzelner Raubkopierer erwischt wird, zehn treten an seine Stelle! Man müßte bei den Großen anfangen, das Problem zu beseitigen. Wenn man das nicht tut, wird man das Problem nie in die Hand bekommen.

Ein enttäuschter Raubkopierer.

(Anm. d. Red.: Eins ist uns bei denen Ausführungen nicht ganz klar. Wird in den Läden kopiert, oder kopieren die Angestellten der Läden selbst? In beiden Fällen sollte dies eingestellt werden, aber nur in einem der beiden Fälle kann man die Läden dafür angehen.)



„1. Thema: Phantastereien“

Ich bin ein Fan von allem, was mit Fantasy zu tun hat, habe aber trotzdem (oder deswegen!?) starkes Interesse an wissenschaftlichen Problemen, nicht zuletzt an ökologischen und gesellschaftskundlichen. Ich habe mich über die Perspektiven unserer realen Welt, wie ich meine, gründlich genug informiert (es ist ja auch heute gar nicht so einfach, sich diesen Informationen zu entziehen), aber müssen denn bekannte Dinge bis zum Exzeß durchgehechelt werden? Davon wird nichts besser, man sollte sich statt dessen in Erinnerung rufen, daß Erkenntnisse in guten Willen und guter Wille in Taten umgesetzt werden muß. In einer durchsichtigen, entzaubert scheinenden, aber komplizierteren Welt ist das Realisieren und Nachvollziehen von Traumbildern nicht Zeitverschwendung, sonder notwendiger psychischer „Ausgleichssport“. Den Menschen das Recht auf Träume mehr oder weniger abzuspüren, wäre grundverkehrt, denn wenn erhöhter Bedarf danach besteht, hat das gute Gründe. Dies ist aber keine Krankheit, denn dann wäre auch der Widerpart, der Rationalismus, krankhaft.

2. Thema „okkulte Software“: Und ich dachte, Fundamentalismus wäre eine Domäne des Islam! Nicht genug, daß man den Usern die Fähigkeit abspricht, zwischen Spiel und Wirklichkeit unterscheiden zu können: Offensichtlich ist vor dem Zugriff selbsternannter Moralprediger (Entschuldigung!) so ziemlich nichts mehr sicher. Man kann von zwei verschiedenen Voraussetzungen ausgehen:

a) Es gibt weder das festlegbare „personalisierte Böse“, noch Magie, etc. (wovon ich persönlich überzeugt bin). Dann ist Beschäftigung mit solchen Dingen nicht weniger harmlos als irgend eine andere Form von Unterhaltung, es sei denn, die Sache wird vom Einzelnen dennoch ernst genommen und gleitet in Satanskult ab – aber doch nicht bei der spielerischen Beschäftigung am Computer! Dann müßte z.B. der Wehrdienst erst recht aus Wehrdienstleistenden kaltblütige Killer machen!!

b) Auch wenn eine böse Macht doch existent sein sollte, ist nicht einzusehen, warum der Mensch durch Rollenspiele mit „okkulten“ Inhalten von Gott ferngehalten und in die Abhängigkeit Satans getrieben werden sollte, denn schließlich sind mir nur Adventures bekannt, in denen man auf Seiten des GUTEN kämpft, wenn nicht eine ganz andere Philosophie (z.B. indianische wie bei Dungeon Master, bei der nicht Zweitteilung der Welt, sondern das kosmische Gleichgewicht im Vordergrund steht) einfließt. Der Kampf gegen den Teufel in seinen verschiedenen angeblichen Erscheinungsformen (wenn nötig, mit handfesten Argumenten) sollte übrigens nach der mittelalterlichen Lehrmeinung der Kirche (von der ich hoffe, sie sei endlich überwunden) eine positive Handlungsweise sein.

3. Thema „angestaubtes Spielprinzip“:

Zum Beispiel Targhan: Gute Grafik, spielt sich besser als Brimborian (falls ihr damit das von Psynosis meint), wenn ich auch zugebe, daß hinsichtlich der verfügbaren Aktionen und der Komplexität einige Mängel festzustellen sind, aber wenn man bedenkt, daß häufig manch altes System in neuer Verpackung trotzdem genauso stark motivieren kann, hätte das Spiel schon etwas besser wegkommen können. Die Ansätze (Kombination: Action+Adventureelemente) sind jedenfalls entwicklungsfähig.

4. Ich hätte gern gewußt: Wann kommt endlich „CHAOS STRIKES BACK“ für Amiga? Muß ich wieder so lange auf die Konvertierung warten wie bei Dungeon Master?

5. Nicht irre machen lassen von Leuten, die an umfangreichen Lösungen zu einigen Spielen herumäkeln, es sei denn, jemand schafft es, die Lösung von Bard's Tale III auf eine Seite zu reduzieren, ohne Wesentliches auszulassen!

Lord of the Rings

(Anm. d. Red.: Kann schon sein, daß das noch ein wenig dauert. Genaues wissen wir auch noch nicht... Bei Targhan bezogen wir uns auf das indizierte Brimborian von Palace.)

„Modem-Seite?“

Zunächst möchte ich die ASM-Redaktion zu ihrem Entschluß beglückwünschen, sich zum Thema Postspiele geäußert zu haben. Ich habe schon mit dem Spielleiter von „The Ashes of Empire“ Kontakt aufgenommen und verspreche mir von dem nun folgenden Spiel interessante Erfahrungen (hoffentlich überlebe ich meine erste Partie wenigstens!).

In der ASM 11/89 (S. 21) äußerte sich ein(e) Leser(in) zum Thema Modem-Beam. Auch ich möchte mich an dieser Stelle (in diesem, unserem Lande...) für eine Spezial-Interess-Seite mit dem Thema Mailboxen aussprechen (...).

Fred Rathke

(Anm. d. Red.: Das allgemeine Interesse an einer Modemseite ist nicht besonders groß. Eine solche Rubrik wird wohl in absehbarer Zeit nicht bei uns einziehen.)

„Irrational“

Immer wieder lesen wir im Feedback Beiträge, die sich mit dem Raubkopieren beschäftigen. Eines ist fast allen gemein: sie wollen das Raubkopieren unterbinden. Daß damit kein Problem beseitigt wird, eher neue geschaffen werden, wird niemandem klar. Weiterhin sind die meisten Vorschläge extrem irrational:

Wenn z. B. eine Art Gema Gebühr auf Disketten erhoben wird, werden BASF, Boeder, etc. protestieren, weil der Umsatz sinkt. Außerdem würde man sich dann halt aus dem Ausland Disks besorgen. Warum soll eigentlich etwas geändert werden? Es läuft doch alles wunderbar. Günther G. aus M. hat sein Auskommen, die Cracker, Swapper und Spreader können leben, der „Verbraucher“ kann auch nicht klagen,

Und die Deutsche Bundespost? Die könnte dann außer DBP TELECOM Vergleich anmelden! Die Hardware-Hersteller würden ebenfalls weniger einnehmen, denn die meisten Computerkäufe werden ohne Softwarekosten geplant. Was soll's also? Die auf ganz natürliche Weise gewachsenen Strukturen können nicht einfach von heute auf morgen verändert werden. Die Szene ist nun einmal so, wie sie ist! Und daran wird und darf man nichts ändern. Man sagt ja, Softwarehäuser haben große Schäden durch nichtgekauft Programme. Ist dem so? Nein! Oder würde sich der „arme Schüler“ das teure DTP-Programm kaufen, oder jeden Monat 10 neue Spiele bekommen? Es gibt also keine Betrogenen. Außer vielleicht die Programmierer, aber die könnten ja auch Intros und Demos programmieren. Fazit: Laßt doch alles beim Alten. Das Computerhobby ist so schön, als daß man was ändern sollte.

The Black Monks, i.A. MnemoTron

(Anm. d. Red.: Sorry, aber so viele unbelegbare Argumente haben wir schon lange nicht mehr auf einem Haufen gesehen.)

„Festplatte“

Ich habe in der ASM 2/90 den Test von „INDIANAPOLIS 500“ gelesen und war sofort begeistert von diesem Spiel. Nun besitze ich aber nur einen 8 MHz EGA-XT und nicht wie Ihr einen AT. Ich möchte jetzt von Euch wissen, ob dieses Spiel auf meinen XT auch schnell genug ist und nicht wie eine lahme Ente über den Bildschirm kriecht.

Außerdem habt Ihr geschrieben: „INDY 500 von ELECTRONIC ARTS gehört eintach auf jede Festplatte eines MS-DOS Rechners“. Soll das heißen, daß „INDY 500“ nur auf Festplatte läuft? Ich habe nämlich keine.

Ich würde mich sehr freuen, wenn Ihr mir diese 2 Fragen beantworten könntet. Ich habe diesem Brief einen adressierten und frankierten Rückumschlag beigelegt. Ihr könnt diese Frage natürlich auch im Feedback beantworten.

Johannes Kückens

(Anm. d. Red.: Zuerst ein allgemeines Anliegen von uns: Wir können Briefe mit Rückumschlag nicht beantworten. Bitte schickt uns kein Rückporto und keine frankierten Umschläge! Zu Deinen Fragen: Indy 500 läuft ohne Festplatte und dürfte auch ohne AT ziemlich flott sein. Am besten läßt Du es Dir auf einem entsprechenden Rechner vorführen.)

„Endlos okkult“

Als in der letzten ASM Rico Valsangiancomo über okkulte Software schrieb, dachte ich mir, daß auch ich mal etwas über dieses Thema sagen bzw. schreiben sollte. Was er über die genannten Spiele schrieb (besonders die „Dungeons u. Dragons“-Serie) kann man eigentlich so stehen lassen. In diesen Spielen wird der Okkultismus verherrlicht, und das auf sehr spannende Weise. Nun ergibt sich aber die Frage: In

wieweit beeinflußt so ein Spiel den Freak vor seinem Computer. Ich persönlich halte die meisten Spiele für ungefährlich, da sie für mich nur einen Platz neben Büchern und Filmen einnehmen. Ich glaube aber, daß so ein Spiel gefährlich wird, wenn der Spieler nicht mehr Spiel und Realität trennen kann. Wenn jemand sein eigenes Leben nur noch langweilig findet, weil er nur noch Erfüllung in den Adventures sucht, wird so ein Spiel zur Droge und Abhängigkeit, oder schlimmeren. Das kann aber jeder nur selber beurteilen, wenn er ehrlich zu sich selbst ist. Ich kenne einen wiedergeborenen Christen, der selber „Dungeons u. Dragons“ in einer Gruppe spielt. Er hat die Freiheit dazu, ohne in eine Abhängigkeit zu fallen. Eigentlich ist es schade, daß so viele Adventures auf okkulten Grund programmiert werden. Ich persönlich kenne einige User, die gerne auch mal ein Adventure mit biblischen Hintergrund spielen würde. Denn glaubt mir Freunde, die Bibel ist voll von spannenden Begebenheiten. Aber hier sind wohl die Programmierer gefragt.

Zum Schluß sei noch gesagt, daß ich die ASM echt gut finde (aber ich glaube, das wißt Ihr schon selber).
Georg Fündgens

„Layout und anderes“

Ich fange gleich an zu meckern. 1. Mehr Screenshots (für jede getestete Version mindestens ein Foto!) 2. Man sieht doch ganz normal aus, aber beim Foto in der Ausgabe 1/88 habe ich am längsten gelacht. 3. Das Inhaltsverzeichnis müßte neu layoutet werden. (Vorschlag: Überschrift kleiner, Bild in der Mitte weg, Spacemat (gut) dorthin, und im Vorwort Bilder auch von anderen Redakteuren hinlayuten (oder so). 4. Mehr C-64 (kommt in letzter Zeit zu kurz). 5. Das Cover ist doch nett! Was meckern denn so viele? 6. Postspiele: Gibt es sowas in ÖSTERREICH? 7. Auslandspreise in den Tests wären getrag. 8. Da ich STAR-WARS-Fan bin, will ich ein Poster von der STAR WARS Trilogy (bitte, bitte!). 9. Okkultismus: Was wäre Bard's Tale ohne Zaubersprüche? Nichts! (MIBL; DMST, SHSP, und weg sind sie!) 10. Was hatte die „30 Games on CD“ in der Adventure Corner zu suchen? 11. Schreibstil: Manchmal schreibt Ihr einen Blödsinn zusammen, aber sonst ist er ganz nett.

12. Konsolentests brauch ich nicht. 13. Aktualität: Steel Thunder hatte ich schon lange vor dem Test, wo bleibt der Test von Battle-Chess für den C 64? 14. Softwarepreise: In Deutschland schon zu hoch, in Österreich fällt man beim Lesen der Preisliste in Ohnmacht ... (siehe Brief von TG vom Klagenfurt/A.). Zu den Themen Naziware und Raubkopien schreibe ich nichts, das machen dann andere. Ich habe auch noch nichts Braunes gespielt. Schreibt auch weiterhin die Namen der indizierten Spiele wie zuletzt (Bsp.: Unternehmen Gans), damit man weiß, was man in Deutschland nicht spielen darf.

ACOM of ARIXXION

„7-Punkte-Plan“

Nichts für ungut, zur Sache: 1. Wie Ihr gerade gemerkt habt, ich bin ein Österreicher. Es ist wirklich schlimm, in Österreich Originalsoftware zu kaufen, aber ich kann mich mit meinem Wort nur an alle österreichischen Leser wenden! BESTELT die Programme doch in der BRD, kommt WEIT billiger und funktioniert auch hundertprozentig! (KEINE WERBUNG) 2. Und nun ein großes Lob: Euch (ASM) gebührt ein ... nein, zwei OSCARS! 3. Übrigens, das Foto von Manfred find ich O.K.! 4. Zum Feedback Ausgabe 2/90: Eine Seite, nein, zwei ... drei ... vier ... fünf ... sechs ... WAHNSINN, ganze sieben Seiten, echt super! 5. Könnt Ihr eigentlich die Adressen einiger Feedback-Autoren abdrucken? (Ich würde Ihnen gerne einen netten Brief schreiben.) 6. Für was sind Postspiele überhaupt? Etwa für Leute, die sich keinen Compy leisten können? Gibt es sowas auch in Österreich? 7. Zu allerletzt: WAS ist bloß mit den Karten zu INDY III in Ausgabe 2/90 los, etwa verschlupft? Ich hoffe nicht!

Anmerkung zur Überschrift: BITTE ... druckt endlich einmal meinen Brief ab, als kleines Dankeschön werde ich mir dafür nächstesmal zwei Hefte statt einem kauen... O.K. **Mister Zero**

(Anm. d. Red.: Sehr geehrter Mister Zero, mit Freude haben wir Ihr Angebot zur Kenntnis genommen. Als kleines Entgegenkommen unsererseits haben wir Ihren Brief vorweg schon einmal abgedruckt. In diesem Zusammenhang möchten wir Sie bitten, den Beleg über den Kauf zweier Exemplare der Zeitschrift „Aktueller Software Markt (ASM)“ baldmöglichst nachzureichen. Wir stehen Ihnen gern zur Verfügung und hoffen auf weiterhin gedeihliche Zusammenarbeit (gelter, grier), Ihr Tronic-Verlag.)

„Routine-Frage“

Gerade habe ich die Ausgabe 2/90 vor mir, Feedback gelesen, Kleinanzeigen durchgesehen, Tests kurz angeschaut, nicht schlecht. In überzogener Lobhudelei oder Kritik will ich mich nicht üben, davon bekommen Sie sicherlich mehr als genug. Kurz und bündig gesagt, die ASM gefällt mir gut. Jetzt zu meinen Fragen:

1. In den Kleinanzeigen ist vielfach folgendes zu lesen: „Verschenke AMIGA, C 64, etc. an den xten oder soundsovielten, der mir 10,00/20,00 DM (Schein) zuschickt.“ Was ist das denn? Ich glaube kaum, daß jemand einen Amiga für 'nen 10er oder ähnlich „verschenkt“. Gibt's davon Erfahrungswerte oder Berichte?

2. Konvertierungen – diesmal anders; manche Computer haben von Haus aus keine Peripherie mitbekommen (Interfaces/Floppies/etc.) und laden die Programme von Cassetten. Ärgerlich und zeitraubend. Wenn nun jemand was von MC versteht und die Laderoutinen, entsprechend seinem optionalen Diskettensystem, umschreibt und damit das/ein Programm, speziell ein solches mit mehreren nachzuladenden Levels, voll von Disk lauffähig macht? Ist das Piraterie? Eigentlich doch mehr Selbsthilfe, denn die Softwarehäuser scheren sich ja nicht (oder ganz ganz selten nur) um optionale Geräte und bringen Programme im Standardmedium. Das kann ich auch aus deren Sicht verstehen (Kosten/Umsatz/Stückzahl), aber individuell gesehen sind die Standardmedien (Cassetten) eben nicht zutriedenstellende Lösungen für einen schnellen und sicheren Lade-/Sicherungsbetrieb.

Das war's dann auch schon. Ich möchte Sie dann noch bitten, meinen Namen/Adresse nicht mit zu drucken, da ich mich dem unter 2. genannten Punkt widme und keinen unerwünschten Besuch haben möchte. (Ich tausche und verkaufe nicht.) Herzlichen Dank für die Zeit, die Sie dem Brief zum Lesen widmen. Weiter so mit der ASM, alles Gute und mit freundlichen Grüßen. **M.N.**

„Bekifft Briefe“

Lassen wir das übliche Geschnölze darüber, daß die ASM die beste Zeitschrift ihrer Art sei. Wem sie nicht gefällt, braucht sie ja nicht zu kaufen! Jeden Monat freue ich mich auf das Erscheinen der ASM. Allein schon, weil ich das Feedback turboaffengeil finde. Was ich hasse: Möchtegernkritiker, die nichts anderes zu tun haben, als ihren Senf, der sowieso keinen Menschen interessiert, dazugeben. So meckern sie über das Cover, die Tests, das Inhaltsverzeichnis, kurz: über

das ganze Heft. Weiterhin meckern 'se über das zu lange Feedback, wobei sie gar nicht zu merken scheinen, daß sie selbst durch ihre überlangen Leserbriefe, wo sowieso Sch... (sorry) drinsteht, das Feedback vergrößern! Weiterhin labern sie dämlich über Manfred, ja betiteln ihn sogar als Kiffer, wobei ich nicht sehen will, mit welchem Aussehen sie selbst die Außenwelt in Schrecken versetzen. Man kann doch auch nichts dafür, daß er so aussieht, oder? Oder kann ein Mensch bei seiner Geburt entscheiden, wie er einmal aussieht? Wenn ich immer die Kritiken über Manfred lese, sage ich mir immer: man soll nicht immer von sich auf andere schließen!

Mal 'ne ehrliche Frage an Manfred: Fühlst Du dich nicht manchmal versärscht? Ich hoffe, wenn dieser Leserbrief ins Feedback kommt, daß andere Leser auch mal ein bißchen darüber nachdenken. Ich finde das auf jedenfall eine Sauerei. Ich würde so etwas noch nicht einmal im Spaß schreiben (obwohl ich manchmal auch etwas zu weit gehe).

Wenn (ich betone: WENN) ich so einen Brief schreiben würde, würde ich wenigstens nicht so feige sein, anonym zu schreiben. Doch! Für mich ist das Feigheit! Es ist etwas anderes, wenn man über seine Raubkopien schreibt, denn wer will schon seine heißgeliebte Maschine und die Spiele verlieren? Noch eine Frage an Alex, Ozzy und Manowar: Da es Euch wahrscheinlich gefällt, andere Menschen zu beleidigen, möchte ich doch gerne wissen, wie Ihr Euch fühlt, wenn man Euch sagt, daß Ihr einen Heroinblick hättet und total zugekifft aussehen würdet? Mit der Bitte um Antwort von Manfred und Alex, Ozzy und Manowar verabschiedet sich **Dano Cortello**

(Anm. d. Red.: Hallo, Dano – hier ist Manfred! Natürlich fühle ich mich versärscht, wenn Leute sich über mein Konterfei aufregen. Man muß halt mit dem Leben, was die Natureinem mitgegeben bzw. nachträglich zugeschanzt hat. Danke für Deine Fürsprache... Bist Du auch so 'n armer Glatzenanwärter?)

„Kleinanzeigen-Mißbrauch“

Schon lange rege ich mich über die idiotischen Kleinanzeigen auf, die

mit den Worten „Wer schenkt armen Schülern...“ beginnen. Einerseits jammern sie immer herum, daß die ASM zu teuer ist, begreifen jedoch nicht, daß das auch mit der ständig steigenden Zahl der Kleinanzeigenseiten zusammenhängt. Besteht da nicht die Möglichkeit, die Anzeigenpreise zu erhöhen und dafür den Zeitungspreis zu senken? Genauso wenig zu suchen haben in Eurer Zeitung die Angebote von Pornosoftware. Da sie meist sowieso nur von Minderjährigen gelesen wird, sind diese völlig überflüssig! Des weiteren würde mich auch mal interessieren, wer auf eine „Verschenke... an den ersten, der mir 20 DM schickt“-Anzeige auch wirklich einen Computer erhalten hat. Zu guter Letzt habe ich auch noch eine Frage an „Haribo, das Gummibärchen“ (sollte dieser Name seine Intelligenz wieder spiegeln?). Wieso kaufst du dir überhaupt eine Softwarezeitung, wenn du in Wirklichkeit Poster, Fantasy-Ecken und Steckbriefe willst? Diese haben meiner Meinung nach nichts in dieser Zeitung zu suchen! **Holger Fischer**

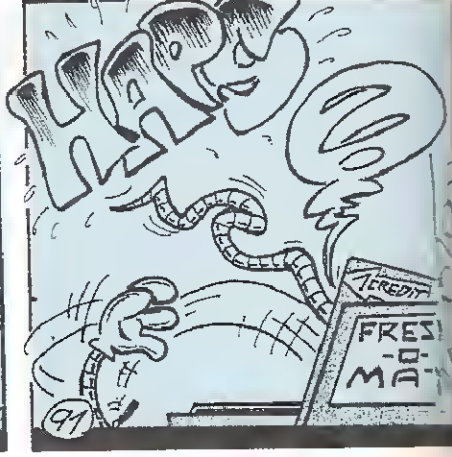
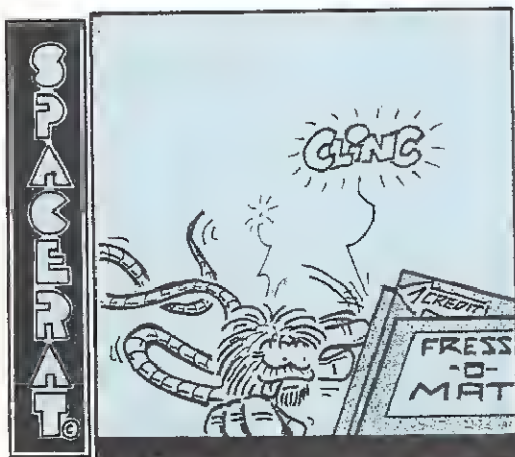
„Zweierlei Maß?“

Ich beziehe mich auf zwei Testberichte aus ASM 2/90! Ich habe beide Spiele intensiv (nächtelang) gespielt und muß sagen, daß die Testberichte von ASM in diesen Fällen völlig aus der Luft gegriffen sind! Es handelt sich um die Testberichte von Myth und Limes & Napoleon!

Meine Meinung zu Myth: Langweiliges und brutales Run-&-Jump-Spiel nach Schema X! Enthält keine neuen Ideen und ist auf Dauer recht anöndend. Wertungen: Grafik: 05/ Sound: 04 (langweilig)/ Spielablauf: 04/ Motivation: 05/ Preis/ Leistung: 05.

Meine Meinung zu Limes & Napoleon: Gut durchdachtes und neues Spielkonzept, technisch perfekt ausgeführt. Macht gerade zu zweit lange Zeit Spaß. Stürzt auch nach dem 100. Einladen nie ab (war wohl von ASM erfunden). Perfekte Animation und originelle Musik (kein Einheitsgedudel). Wertungen: Grafik: 09/ Sound: 10/ Spielablauf: 11/ Motivation: 11/ Preis/ Leistung: 11.

CBA



Das verrückte Genie

Programm: Dr. Plummet's House of Flux, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 85 DM, **Hersteller:** Microillusions, **Muster von:** [7] / [15] / [21].

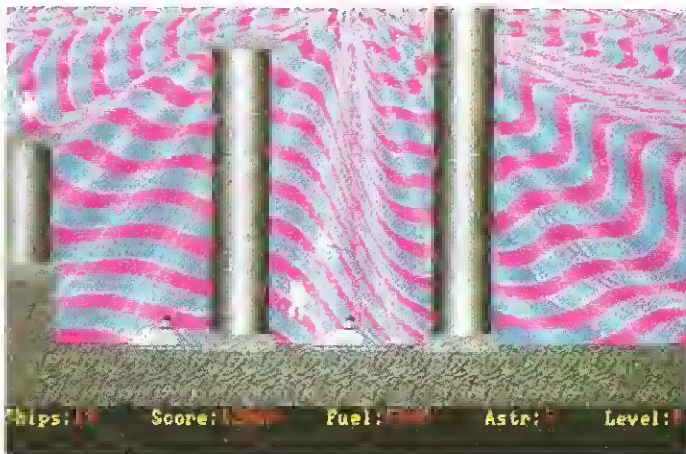
Von der Firma **MICROILLUSSIONS** erreichte uns das Programm **DR. PLUMMET'S HOUSE OF FLUX**. Hierbei handelt es sich um eine Mischung aus dem alten Thrust und dem Kultspiel Oids. Gegen die Schwerkraft kämpfend, müssen mit einer kleinen Raumkapsel sieben Astronauten von einer Planetenoberfläche gerettet werden. Insgesamt gibt es vier solche Missionen, die jeweils in sieben Level unterteilt sind. Am Ende des siebten Levels lernt man dann Dr. Plummet kennen, das Spiel ist gelöst.

Gesteuert wird die Kapsel mit Tastatur oder Joystick. Mit x dreht sich das Raumschiff im, mit z gegen den Uhrzeigersinn. Mit .. wird Gas gegeben, mit - wird geschossen, und ein Schutzschild wird durch Space aktiviert. Ich empfehle aber, den Joystick zu benutzen, so hat man alle Funktionen auf einmal unter Kontrolle, und es kann schneller reagiert werden. Vor allem auch viel feinfühlicher, was bei diesem Spiel sehr wichtig ist. Ohne Fingerspitzengefühl und gute Reaktion kommt man einfach nicht weit.

Das erste Level von Mission eins ist noch sehr einfach. Da das Schiff von allen Wänden abgestoßen und nicht zerstört wird, kann sich der Spieler voll auf die Steuerung konzentrie-

ren, die in späteren Levels auch vollkommen beherrscht werden sollte. In Level zwei wird es dann schon härter, da die Anziehungskraft von Stage zu Stage verschieden ist. Mal stärker, mal schwächer, und in

Ab dem dritten Level tauchen dann noch Bodenstationen auf, die Ummengen von Schüssen abgeben. Kann nicht mehr ausgewichen werden, wird eben schnell das Schutzschild dazugeschaltet, welches aber nur



Auf dem Weg zum guten, alten Dr. Plummet

manchen Spielstuten scheint sogar eine gewisse Schwerelosigkeit zu herrschen, wobei die Raumkapsel seltsam zu kontrollieren ist. In jedem Spielabschnitt ist übrigens ein Geheimbonus versteckt, der Treibstoff, Bonuspunkte oder Extraleben bringt. Letztere gibt es auch pro erreichte 10.000 Points. Um einen solchen geheimen Bonus zu bekommen, muß etwas Bestimmtes erfüllt werden. Zum Beispiel: Wird im zweiten Level ein Leben verloren, so bekommt der Spieler zwei (!) neue dazu.

gegen feindliche Schüsse und eventuell gegen Flammen mancher Kerzen hilft. Bei Benutzung des Schildes wird, wie bei den anderen Games dieses Genres auch, Sprit abgezogen. Also, nur im Notfall anwenden! Durch zu vieles Gegensteuern ist der Treibstoff auch schnell tutsch.

Die Hintergrundgrafiken sind teilweise ganz nett. Es gibt zum Beispiel Labors, in denen Bunsenbrenner Flüssigkeiten brodeln lassen, umgestürzte Flaschen umherliegen und Kerzen brennen. Außerdem gibt es

Oids-ähnliche Gratiken, Level mit riesigen Schlössern usw. Zum Teil sehr nett gemacht, aber insgesamt recht spärlich. Die Grafik fällt bei solchen Spielen aber auch nicht so stark ins Gewicht, da sie nicht so wichtig ist. Sind alle Level gelöst, landet der Pilot mit seinem Raumschiff vor Dr. Plummet's Haus und begrüßt diesen. Was das Ganze bringt, ist mir allerdings ein Rätsel, zumal die Grafik an dieser Stelle wirklich schlecht ist. Hat er genug Punkte erreicht, darf sich der taptere Held noch in eine Highscore-Liste eintragen, die gespeichert wird.

Summa summarum: Neben einer mäßigen Titelmusik werden im Spiel recht anständige Schuß- und Explosionsgeräusche geboten, die aber nicht über die spielerische Fintönigkeit hinwegtäuschen können.

Antangs recht motivierend, läßt der Spielspaß doch mit der Zeit merklich nach, da einfach nichts Neues geboten wird, im Gegensatz zu Oids, welches wohl bei der Entwicklung Pate stand, wo laufend Neuigkeiten auftauchen. Trotzdem versteht Dr. PLUMMET'S HOUSE OF FLUX einige Zeit zu motivieren, ist meiner Meinung nach aber eindeutig zu einfach. Anschauen sollte es sich jeder Interessierte aber auf jeden Fall, denn schließlich ist das Superspiel Oids nicht für den Amiga erhältlich.

Hans-Joachim Amann

Grafik	5
Sound	4
Spielablauf	9
Motivation	8
Preis/Leistung	7

PETER STEVENS POSTSPIELE

Wenn der Postmann zweimal klingelt,
klopft mein kleines Herz ganz laut.

Seit sieben Jahren spiele ich Postspiele
bei Peter Stevens.

Ich habe an 5 verschiedenen
Spielen teilgenommen:
an Feudalherren
& Shogun
& Galaxis
& Railway
& Starweb

Postspiele sind die
schönste Sache der Welt.



Marilyn M. (Sexbombe) enthüllt:

Peter Stevens 4650 Gelsenkirchen Zeppelinallee 64 Fax: 0209-45168 Tel.: 0209-41021

Der Mann aus dem Fitneßstudio



Programm: After the War, **System:** Amstrad (getestet), C-64 (angeschaut), Spectrum (Kass.), **Preis:** ca. 40 Mark, **Hersteller:** Dinamic, Spanien, **Muster von:** [7], [15].

Ugh, aah, und da, und noch einen ... he? Oh, 'tschuldigung, ich war noch mitten drin, im neuen Game aus dem sonnigen Spanien. **AFTER THE WAR** nennt sich das neueste Werk der Firma **DINAMIC**. Irgendwie beschleicht mich das Gefühl, daß die hinterm Mond leben, denn: Wieder schreiben wir das Jahr 2000 irgendwas, wieder war Atomkrieg, und natürlich hat ein absoluter Mus-

kelprotz überlebt. Damit will ich nicht sagen, daß solch ein Game keinen Spaß machen kann, aber besonders neu ist diese Idee ja wohl nicht gerade.

Nachdem man den ganzen „Einladequatsch“ hinter sich gebracht hat, wird man vor die Entscheidung gestellt, wie Jonathan Rogers (so heißt unser Held) gesteuert werden soll. Entweder benutzt man den Joystick, oder man belegt die Tastatur mit den verschiedenen Funktionen. Da es deren 20 an der Zahl sind, ist die Steuerung über Tastatur vielleicht auch ganz angebracht. **AFTER THE WAR** ist in zwei völlig verschiedene Spielabschnitte eingeteilt.

Hat man den ersten Teil mit seinen insgesamt drei Phasen heil überstanden, so erhält man ein Passwort (is' top secret, ätsch!), mit dessen Hilfe Teil Numero zwei nachgeladen werden kann.

Wenn dann endlich alles entschieden und geklärt ist, befindet man sich mitten in Manhattan. Dort hat ein Atombombchen alles zu Schrott und Müll gemacht. Alle Bewohner sind total verstrahlt – außer natürlich unser Held. Wer so'n stählernen Body hat, dem macht selbst 'n bißchen Uran nichts aus. Ist ja klar! Um seinen Luxuskörper retten zu können, muß sich Jonathan selbstverfreilich kampf-sportlich betätigen. Die anderen Überlebenden sind nämlich nicht nur verstrahlt, sondern auch zu Dieben und Kannibalen geworden. Noch dazu sehen die alle ziemlich fies aus. Abgerissene Typen eben, punk- und rockerähnlich aufgemacht.

Aus diesem nicht gerade unwichtigen Grunde versucht Jonathan, so schnell wie möglich aus der Stadt zu verschwinden. Alles, was ihm auf seinem Weg begegnet, wird schonungslos niedergeschlagen, -geboxt, -getreten! Er ist ausschließlich auf seine Muskelkraft angewiesen, Waffen stehen ihm nicht zur Verfügung. Zum Ausgleich dafür machen seine verstrahlten Gegner von der Schußwaffe Gebrauch. Dem nicht genug, fliegen ihm hier und da – aus Fenstern oder Türen – schnuckelige Sprengsätze vor die Füße. Wenn Jonathan da nicht schnell genug zur Seite springt, geht er sofort hops. Ansonsten steht ihm ein

Energiespeicher mit sieben Energiepunkten zur Verfügung. Im Klartext heißt das, daß man ihn siebenmal auf die Nase boxen kann, ehe ihn der Sensenmann holt. Aber selbst dann ist noch nicht alles vorbei, denn er hat vier Leben. Allerdings ist ihm auch ein Zeitlimit von drei Minuten gesetzt. Alle Szenarien, in denen sich der Held bewegt, sind knallig-bunt gestaltet. Die Macher haben eine 16-Farben-Darstellung bei einer Punktauflösung von 160 mal 200 gewählt. Die Bilder sind bonsaimäßig geraten, aber trotzdem nicht zu verachten. Für Amstradverhältnisse könnte man sogar von einer Supergrafik sprechen, wenn das Scrolling nicht so sehr ruckeln würde. Außerdem ist die Animation nicht gerade gut gelungen. Oder besser ausgedrückt: Man hätte mehr animieren können. Wenn die Figuren beispielsweise laufen, bewegen sich nur die Beine, und das ist wirklich etwas mager. Deshalb liegt die Bewertung der Grafik nur im Siebener-Bereich. Schade, das hätte nicht sein müssen!

Tja, sehr musikalisch scheinen die **DINAMIC**-Leute leider auch nicht zu sein. Titelmusik ist zwar vorhanden – auch gar nicht mal so schlecht der Song – nur hört man davon während des Games nicht einen einzigen Ton. Alles, was einem während des Spielens zu Ohren kommt, sind zwei jämmerliche, verkümmerte FX. Die Jungs sind in dieser Hinsicht nicht gerade vom Einfallsreichtum befallen worden! Ich kann's nicht halten, das wäre für Sound dann eben nicht mehr als eine Fünf.

Mal davon abgesehen, daß es **AFTER THE WAR** schon in tausend Variationen (eben nur unter anderen Namen) gibt, ist der Spielablauf gar nicht so schlecht. Immerhin gibt es ja zwei Spielteile und insgesamt fünf Phasen, die man zu durchlaufen hat.

Die Kohle, die dafür verlangt wird, ist, verglichen mit der Leistung, durchaus angemessen. Blicke noch die Motivation. Die echten Kämpfer unter Euch werden sich bestimmt einige Zähne ausbeißen. Man kann nicht gerade behaupten, daß es einfach ist, diesen verstrahlten Typen zum Sprung ins Jenseits zu verhelfen. Nee, so ex und hopp geht's nicht. Na, dann viel Fun beim Fighen!

Sandra Alter



Amstrad/C-64

Grafik	7/4
Sound	5/3
Spielablauf	8/8
Motivation	8/6
Preis/Leistung	8/4





**Jetzt monatlich
nur 6,50 DM**

**Mehr Informationen, Tests, Spiele
Dreizehnmal informiert:**

**Ein Heft gratis zum kennenlernen
12 Hefte zum Super-Abopreis**

IDG
COMMUNICATIONS VERLAG AG

Heute noch ausfüllen und absenden an IDG Verlag AG, Postfach 40 04 29, 8000 München 40.

COUPON

☐ Ja, ich will die neue AMIGA WELT kennenlernen. Bitte schicken Sie mir ein Heft kostenlos zu. Wenn mir Ihr Probeheft gefällt, brauche ich nichts weiter zu tun und bekomme die folgenden Ausgaben zum Jahresabopreis von DM 68,— (Schüler/Studenten DM 58,— gegen Nachweis) statt DM 78,— (Einzelpreis DM 6,50 x 12) monatlich frei Haus. Möchte ich die AMIGA WELT nicht weiter beziehen, genügt eine schriftliche Mitteilung innerhalb von 14 Tagen nach Erhalt des Probeheftes an:

IDG Communications Verlag AG,
Postfach 40 04 29, 8000 München 40.

Gewünschte Zahlungsweise:

☐ **Bargeldlos durch Bankeinzug** Die Bankeinzugsermächtigung erlischt mit der Kündigung des Abonnements.

BLZ _____ Kto.-Nr. _____ Name/Ort der Bank _____

☐ **Gegen Rechnung** zahlbar sofort nach Erhalt (Bitte keine Vorauszahlung leisten — Rechnung abwarten).

Datum _____ Unterschrift _____

☐ Geschäftsadresse ☐ Privatadresse

Name, Vorname _____

Firma (nur wenn Lieferanschrift) _____

Straße, Hausnr., Postfach _____

PLZ _____ Ort _____

Widerrufsrecht:

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von einer Woche bei IDG Verlag AG, Postfach 40 04 29, D-8000 München 40, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum _____ Unterschrift _____



Programm: Rotor, System: Amiga, Preis: ca. 75 Mark, Hersteller: Arcana, England, Muster von: [7].

Bitte nicht schon wieder „THRUST!“, meinte Stratego-Otti kurz und schob mich samt Stuhl auf seine gewohnt elegante Weise ins „spielerische Abseits“. Anstatt meiner sicherlich berechtigten Kritik an seinem skrupellosen Vorgehen Gehör zu schenken, gab jener „unangenehme Zeitgenosse“ durch ein leichtes Fauchen mir klar und deutlich zu verstehen, daß es wohl besser wäre, ihm den Joystick freiwillig zu überlassen. Doch zum Glück ist es momentan um Ottis Spielkünste nicht gerade bestens bestellt, so daß ich die für immer verloren geglaubte Stellung am verlagseigenen Amiga schon nach einer halben Stunde zurückerobern konnte. Ein aufmunterndes Schulterklopfen hat bislang schließlich noch jeden Otti vertrieben...

Ach übrigens, das Spiel, an dem sich Herr O. S. aus O. M. vergebens die Zähne ausgebissen hat, trägt den klangvollen Namen ROTOR und stammt vom englischen Hersteller ARCANA. Als hypermoderner Roto-Raider, heißt es diesmal, Jagd auf die gefürchteten Rotors zu machen, die mit ihren Kampfmaschinen große Teile des eigenen Terrains besetzt halten. Schauplatz des Geschehens stellt ein von THRUST her bekanntes Höhlensystem dar, in dem sich die Allens versteckt halten. Doch vor dem eigentlichen Spielspaß haben die Götter be-

kanntlich den Schweiß gesetzt – so möchte man jedenfalls in der Anfangsphase bei ROTOR meinen. Schließlich gilt es, zwei Qualifikationsrunden erfolgreich zu meistern und somit den Zugang zur eigentlichen Hauptmission zu erlangen. Während es in der ersten Bewährungsprobe vergleichsweise harmlos voran geht, bedarf es im zweiten Test schon einiger Versuche, bevor das heißersehnte Paßwort auf dem Bildschirm flimmert. Im Gegensatz zur ersten Vorrunde, in der lediglich einige Flugaktionen mit dem eigenen Raumgleiter gefragt sind, gleicht das „Halbfinale“ fast schon den späteren Missionen, denn neben hinterhältig angelegten Labyrinthsystemen erwarten den Spieler hier auch schon eine Vielzahl an gegnerischen Einrichtungen. Ach, ja, PIT ist das Paßwort zur zweiten Qualifikationsrunde.

Im eigentlichen Spiel darf sich der Spieler auf vier gegnerische „Festungen“ freuen, die sich zu allem Übel noch in unzählige Sektoren untergliedern. Bis Ihr Euch also die Roto-Elite-Medaille ans Revers heften könnt, sprich: alle Allens vertrieben habt, steht Euch ohne Zweifel eine Menge Spielspaß bevor. Neben reinen Strafexpeditionen, in denen alle gegnerische Stellungen zerstört werden sollten, seht Ihr Euch in jedem Sektor aber noch einer anderen Aufgabe ausgesetzt, gilt es doch ebenso, feindliche Waffen- und Nachschubdepots auszubeuten. Zugegeben, ich hatte anfangs so meine kleinen Pro-

blemchen, mich an die „verflixte“ Handhabung des ROTOR-Raumgleiters zu gewöhnen. Auch THRUST-erfahrene Spieler wie Ottfried Schmidt benötigen eine gewisse Zeit, bevor sie das eigene Gefährt vollkommen beherrschen. Insbesondere bei Drehmanövern, die an allen Ecken und Enden vonnöten sind, schlägt die Schwerkraft dem Spieler oft ein Schnippchen. Allzuoft passiert es auch, daß man sich etwas im Schub vergräbt oder die Drehung zum falschen Zeitpunkt ansetzt, wodurch sich eine tödliche Kollision mit den Labyrinthwänden kaum noch vermeiden läßt. Vor allem das Bergen der Depots birgt so seine Schwierigkeiten, denn gerade hier erwarten Euch Manöverkunststückchen en masse. Mit etwas Verständnis über das Zusammenspiel von Schwerkraft und Masseträgheit dürfte die Steuerung des ROTOR-Gleiters, wohl gemerkt nach einigen kamikazehaften Trainingsflügen, kein all zu großes Problem mehr darstellen.

Im Vergleich zum mittlerweile schon in die Jahre gekommenen THRUST, aber auch zu dessen Nachfolger kann ROTOR mit zahlreichen weiteren Features aufwarten. In diesem Zusammenhang wäre als erstes die Tatsache zu nennen, daß sich in gewohnter R-TYPE-Manner zahlreiche Extras aktivieren lassen, ohne die ein Vorankommen in späteren Levels des Spieles quasi unmöglich wird. Aber auch bei der eigentlichen Gestaltung der Levels haben sich die Programmierer einige Mühe gemacht, so daß von der

Schlichtheit, wie sie bei THRUST noch zu Tage trat, keine Rede mehr sein kann. Als Beispiel hierfür möchte ich nur die „abwechslungsreich“ gestalteten Gegner anführen, die die Raketenstellungen von THRUST als müdes Beiwerk erscheinen lassen.

Während im Spielablauf zwar noch „gewisse“ Ähnlichkeiten zum großen Vorbild THRUST zu erkennen waren, spürt man im technischen Sektor ganz eindeutig das jugendliche Alter von ROTOR im Vergleich zum eben genannten Oldie. Bei der Erstellung der einzelnen Levels haben die Macher ohne Zweifel nicht gerade mit abwechslungsreichen Grafiken und Detailreichtum geizt, wie sich unschwer an den recht farbenfrohen Zeichnungen ersehen läßt. Lediglich in den beiden Qualifikationsrunden gibt's erstaunlicherweise nur „Spar-Grafik“ zu bestaunen. Das Vier-Wege-Scrolling geriet äußerst sauber, so daß dem Spieler auch bei schnelleren Flugmanövern nicht die Augen tränen. Einzig und allein der Sound erweist sich als etwas zu spärlich, wenn es auch stellenweise richtig fetzig abgeht.

Alles in allem kann ich ROTOR allen Actionfreunden mit dem Hang zu gewagten Joystick-Aktionen nur wärmstens ans Herz legen.

Torsten Blum

Grafik	8
Sound	6
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	8



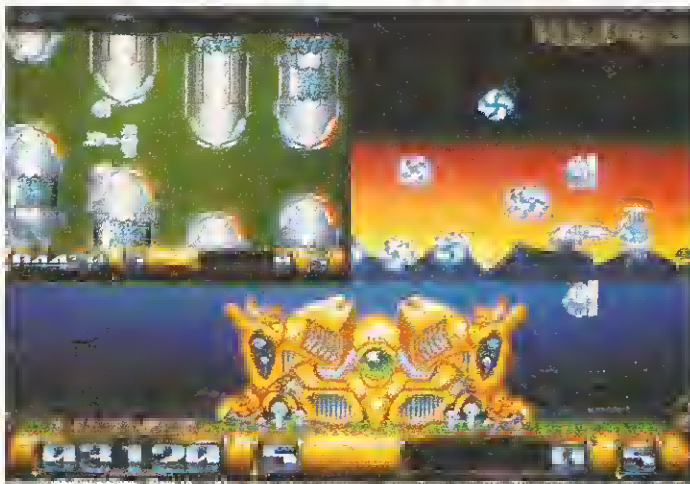
IM BLICKPUNKT

Programm: Wargate, **System:** Amiga, **Preis:** wird bei ungefähr 75 DM liegen, **Hersteller:** Advantec, Hanau.

Die Wiege von WARGATE (Arbeitstitel!) liegt im schönen Hanau, einem Ort, der eher als Schauplatz zwielichtiger Atomgeschäfte ins Gerede gekommen ist denn als Brutstätte deutscher Softwarefirmen. Nichtsdestotrotz scheint diese Umgebung (aus welchen mysteriösen Gründen auch immer...) eine ideale Umgebung für junge, dynamische Programmierer zu sein, die sich ein eigenes Standbein in dieser ach so harten Softwarewelt schaffen wollen. Und es ist wirklich erstaunlich, was Tobias Binsack und Uwe Bauer da alles auf dem Amiga zustandegebracht haben! WARGATE ist zwar „nur“ ein Ballerspiel, doch in welcher Sparte kann man die technischen Fähigkeiten besser ausreizen? In keiner! WARGATE bietet dem heißhungrigen Ballerkünstler sechs rassige Levels mit einer Fülle an Überraschungen und technischen Tricks, die auch Amiga-Kenner in Staunen versetzen dürften. Der Bildschirm scrollt horizontal und vertikal, und zwar mit 32 Farben (plus diverse Raster) und mit konstant (!)

Action is Satisfaction!

Neu, neuer, am neuesten: ASM bringt Euch die heißen News dieses Jahres! Vorab und exklusiv können wir Euch mit einem Ballerspiel den Mund wäbrig machen, das aufgrund seiner technisch beeindruckenden Features mit Sicherheit für Furore sorgen wird! Und was das Spielchen alles bietet und noch bieten soll, steht nicht etwa in den Sternen – sondern im folgenden Text!



50 Hz – Flackern ade. Das fehlerlose Scrolling wird umso interessanter, wenn man sich die Menge der bewegten Objekte betrachtet:

Auf dem Screen tummeln sich bis zu 30 gegnerische Sprites plus 22 – 30 Waffenobjekte oder zum Beispiel ein 144 x 96 Punkte großer Endgegner mit

zehn 10 x 16 Punkten großen Bobs – mit konstant 50 Hz! Und natürlich gibt's für jedes Level noch 'nen eigenen Sound, versteht sich.

Neben der Technik kann sich auch der Spielablauf durchaus sehen lassen, verwendet wurde das übliche Sammel-Extrawaffen – Bonus – Endgegner – System, wobei die Endgegner und Levelaufteilung im wesentlichen ein lustiges Potpourri aus Gunhed, R-Type und Blood Money darstellen. Die (bis jetzt vorliegenden) Grafiken waren bereits beeindruckend (siehe Fotos) und sollen noch weiter verbessert werden.

Geplant ist zum Beispiel ein Wasserlevel, bei dem sogar noch der Gezeitenwechsel eingebaut werden soll.

WARGATE soll nach dem Willen der Macher das perfekteste Ballerspiel werden, das der Amiga je gesehen hat – und es könnte es werden.

Bleibt zu hoffen, daß die Vertriebsfrage schnell geklärt wird. Die Verhandlungen sind derzeit im Gange; einer Veröffentlichung dürfte eigentlich nichts im Wege stehen!

MICHAEL SUCK

3
P
A
C
E
R
T
A
T



Zwei Themen – ein Ereignis:

Hobby-tronic & COMPUTERSCHAU

13. Ausstellung für Funk- und Hobby-Elektronik

Die umfassende Marktübersicht für Hobby-Elektroniker und für Computeranwender in Hobby, Beruf und Ausbildung.

Actions-Center mit Experimenten, Demonstrationen und vielen Tips.

Sonderschauen: „Computergrafik, Computeranimation, Videoinstallation“ sowie „Historische Computer“.



6. Ausstellung für Computer Software und Zubehör

25.-29. April '90

täglich 9-18 Uhr

Stark verbilligte Sonderrückfahrkarte an allen Bahnhöfen der DB – Mindestentfernung 51 km außerhalb VRR – plus Eintrittsermäßigung.

Westfalenhallen
Dortmund

Messezentrum Westfalenhallen Dortmund

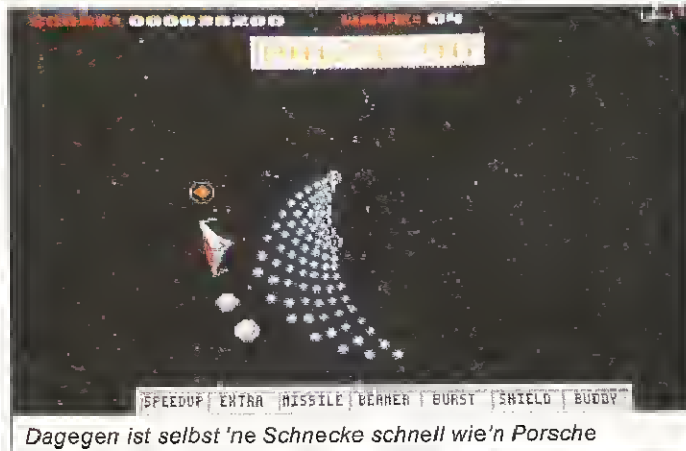
Westfalenhallen Dortmund GmbH

Zeitlupe statt Lichtgeschwindigkeit

Programm: Pursuit to Earth, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** Exocet Software, England, **Mustervon:** [7] / [15] / [21]

Gyryss hieß das Automaten-Game, das meinen Sandkastenfreund und mich total faszinierte, nachdem wir aufgehört hatten, mit der Trommel um den Weihnachtsbaum zu laufen. Man ballert sich durch, von der Erde zum Mars über den Saturn, bis hin zum Pluto, und das Ganze mit endlos guten Grafiken. Auch die Umsetzungen der Firma Parker auf C-64 und Atari XL standen dem Automaten in nichts nach.

Jetzt, circa acht Jahre später, erscheint ein Game von **EXOCET**, und als ich das Startbild erblickte, wollte ich schon freudig überrascht „Ah, Gyryss“ rufen. Kurz darauf mußte ich jedoch feststellen, daß dieses Game nicht Gyryss sondern **PURSUIT TO EARTH** heißt. Tja, wo nicht Gyryss drauf steht, da ist natürlich auch kein Gyryss drin – das sollte ich noch schnell genug merken! Vom Ablauf und den Grafiken her könnte **PURSUIT TO EARTH** höchstens ein Urahn des altbekannten Automaten-Games sein. Anfangs sieht es noch so aus, als wäre alles in bester Ordnung. Doch sobald die erste Formation von Raumschiffen auf dem Screen er-



Dagegen ist selbst 'ne Schnecke schnell wie'n Porsche

scheint, kann man wohl kaum noch von Fliegen reden. Im Gegenteil, es beginnt eine endlose „Ruckelei“, und dann das Ganze noch in Zeitlupe! Trotzdem kann mich nichts (noch nicht mal die urig langen Ladezeiten) davon abhalten, das Game zu testen. Während ich auf einem schwarzen Hintergrund (mit nicht blinkenden Sternen) so vor mich hinballere, kann ich einige Extras aufsammeln. Diese reichen vom Speed-Up über einige Powerwaffen bis hin zu einem Schutzschild. Die Zusätze können mit Hilfe von Space ausgewählt werden. Da im ersten und zweiten Level viele Bonuspunkte durch das All rauschen, kann

ich einiges bunkern und dem Endgegner gut vorbereitet gegenüber treten. Endlich taucht dieser auf und ist einfach nur enttäuschend. Er sieht aus wie eine Schlange aus Pappmaché. Aber was hätte ich auch sonst erwarten können, nachdem ich die anderen Sprites schon gesehen hatte? Da fliegt beispielsweise ein rotes Viereck mit einem blauen Punkt durch die Gegend, und das war auch schon das ganze Raumschiff. Der dickste Hammer kommt allerdings, wenn man versucht, diesen armselig gestalteten Endgegner zu vernichten. Gut ausgerüstet mit Extrawaffen, dürfte das normalerweise kein Problem sein. Ist

es aber doch! Nicht weil es zu schwierig ist, nein, sondern weil keine der tollen Waffen richtig funktioniert. Das ganze Programm läuft nämlich jetzt so langsam, daß man gerade noch in der Lage ist, das eigene Raumschiff im Zeitlupentempo hin und her zu bewegen. Viel ärmer geht es ja wohl kaum noch! In einem solchen Fall nützt auch die gut funktionierende Steuerung nichts mehr.

Noch nicht mal die digitalisierten Bilder von Planeten, die jedesmal nach dem Sieg über einen Endgegner erscheinen, können mich noch aufmuntern.

Auch der Sound ist eher spartanisch ausgefallen. Die Titelmusik scheint man einfach vergessen zu haben und die FX... nun ja, es sind eben welche vorhanden. Ich kann wirklich nicht deuten, was sich die Macher dieses Games dabei gedacht haben. Es könnte natürlich auch sein, daß das Ganze ein etwas verfrühter Aprilscherz der Firma EXOCET sein sollte!

Sandra Alter

Grafik	3
Sound	3
Spielablauf	2
Motivation	3
Preis/Leistung	2

New England Story

Programm: Kid Gloves, **System:** Amiga, ST (beide angeschaut), **Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** Logotron, London, England, **Muster von:** Logotron, England.

Das englische Haus **LOGOTRON** scheint spezialisiert zu sein auf Stories, die in totalem Kontrast zum eigentlichen Spiel stehen (siehe beispielsweise *Bad Company*). So ergoht's auch dem neuesten Produkt, welches **KID GLOVES** heißt und eine gar wundersame Vorgeschichte besitzt! Auf fast zwei Seiten der deutschen Anleitung beschreibt

uns ein Kurzgeschichten-Erzähler die bewegte Geschichte des kleinen Kid. „Es war an einem trüben Sonntagmorgen im Januar. Kid saß im Esszimmer seinem Großonkel (!) Indiana Stallone gegenüber...“ Der Onkel erzählt und erzählt; Kid macht sich aus dem Staub; entdeckt 'ne alte Sporttasche des Onkels und findet Boxhandschuhe („Gloves“). Das Kind zieht 'se an, und mit einem Mal ist er im Wald... Bei mir präsentierte sich das Game so: Einladen, Boxhandschuhe bewundern, Feuer drücken – und ich war auch im Wald (Dschungel). Von links nach rechts in alter *Wonderboy*- oder *New Zealand Story*-Manier führe ich den Knirps durch die einzelnen Level, die es zu durchhüpfen, durchforsten und durchkämpfen gilt. Kid wehrt sich mit klei-

neren Wurfgeschossen (aus den Handschuhen?!?) gegen fliegende Augen, diverse Schweine- oder Drachen-Viecher sowie schlampig animierte Männchen. Ich sammle Bonus-Gegenstände auf, die mir neue Energie verleihen, nehme Schlüssel an mich, um bestimmte Mauern oder andere Barrieren zu durchbrechen, scheue nicht, die Dollarsäcke mitgehen zu lassen, mit deren Inhalt ich mir Zaubersprüche im Intershop kaufen kann oder Smart-Bomben zu ergattern, die per Leertasten-Druck (halt so üblich) alle lebenden „Hindernisse“ wegpusten. So kniffle ich mich durch die zahllosen Bilder, bis ich irgendwann keinen Bock mehr habe, das Wunderkind zu steuern... Schade, daß es zu **KID GLOVES** nicht mehr zu sagen gibt – eigentlich nur, daß die Zaubersprüche mit RETURN „abgefeuert“ werden! Das Game selbst ist halt überflüssig. Zu viele andere, bessere Games dieser Art existieren schon seit Jahren. **KID GLOVES** ist eine unmögliche, unendliche Geschichte, dazu grafisch nicht brillant und animatorisch einfällig. Allein Sound und die präzise Steuerung verdienen Beachtung. Ein weiteres Plattform-Gamelein, das, wie ich meine, keine Chancen hat, die Hitparade zu stürmen.

Manfred Kleimann

Grafik	6
Sound	8
Spielablauf	5
Motivation	5
Preis/Leistung	5





ATARI[®] ST

ATARI ST Computer. Voll stark...
 ...da kringelt sich die Locke in der Glocke.



ATARI ST/STE Computer.
 Maßgeschneidert für Leute, die echt Spaß mit einem
 Su erschlitten von Com uter haben wollen.

Superschnell – superstark.
 68 000 CPU/8 MHz. Arbeitsspei-
 cher 1 MB RAM. MIDI-Inter-
 face für Synthesizer. Superfarben.
 Beim STE: Palette bis 4096 Far-
 ben. Dazu 8-Bit-Stereosound.
 Anschluß für externes GEN-
 LOCK sowie 2 Controllerports
 für Steuergeräte. Zusammen mit
 Joystick-Port volle Kanne Fun
 für bis zu 6 Mitspieler.

ATARI[®]
 ... wir machen Spitzentechnologie erlebnisstark.

Programm: 4th Dimension, **System:** C-64, **Preis:** ca. 45 Mark, **Hersteller:** Hewson Consultants, England, **Muster von:** Hewson.

Der Sampler **4TH DIMENSION** enthält insgesamt vier brandneue Spiele aus **HEWSON's** Low-Budget-Schmiede. Im Verhältnis zu der unten beschriebenen 16-Bit-Kollektion fiel diese Spielesammlung für den C-64 qualitativ nicht ganz so gut aus, wotür der Preis aber entsprechend geringer angesetzt wurde.

Mission Impossible besitzt keinerlei Gemeinsamkeiten mit dem ähnlich benannten Spiel, sondern erweist sich vielmehr als eine dreidimensional angelegte Pacman-Variante. Wenn es im technischen Bereich auch geringfügige Schwächen aufweist, so hält die Spielfreude bei diesem Game dennoch für längere Zeit an. Alles in allem darf man mit Mission Impossible recht zufrieden sein.

Mit **Head the Ball** wird diese Kollektion durch ein ordentlich gemachtes Jump'n Run-Game bereichert. In puncto Grafik und Sound zeigt sich das Spielchen zwar von einer wirk-

lich spärlichen Seite, doch wird dies durch spielerische Elemente einigermaßen kompensiert, so daß wenigstens etwas Spielspaß aufkommen sollte.

Sicherlich ist die Spielidee von **Insects in Space** nicht gerade die allerneueste, doch fällt dies kaum ins Gewicht. Schließlich geht in diesem hori-

zontal scrollenden Ballerspiel phasenweise echt der Punk ab, was unter Umständen aber an der schlechten Steuerung liegen mag. Grafisch einfach gemacht, besticht dieses Game insbesondere im spielerischen Sektor, denn die immer schwieriger werdenden Angriffswellen sorgen ständig für Aufregung. Eine kleine Katastrophe erwartet den Spieler mit **Cyberdine Warrior**. Dieses Plattformspiel erreicht nämlich noch nicht einmal unteres Low-Budget-Niveau, da es hier einfach an allen Ecken und Enden hapert. Angefangen mit einer miesen Grafik über eine träge Steuerung bietet dieses „Grauen“ ferner noch todlangweilige Levels. Am besten, wir vergessen die Angelegenheit.

Zum Schluß komme ich nicht darum herum, von dieser Collection abzuraten, denn **HEWSON's 4TH DIMENSION** wird heutigen Ansprüchen kaum gerecht. *Torsten Blum*

Grafik	2-6
Sound	4-8
Spielablauf	2-5
Motivation	1-8
Preis/Leistung	6

Wirklich vier „Dimensionen“?



Programm: Premier Collection 3, **System:** Atari ST (getestet, nur Farbe), Amiga, **Preis:** ca. 90 Mark, **Hersteller:** Hewson Consultants, England, **Muster von:** Hewson.

Die dritte Auflage von **HEWSON's** beliebtem Softwarequartett für die 16-Bitter beinhaltet wieder einmal einige Spieleknüller der vergangenen zwei Jahre. Die vier Games, welche die **PREMIER COLLECTION 3** umfaßt, übertreffen jedenfalls die Qualitäten anderer Kollektionen bei weitem.

OCEAN'S BATTLE SHIPS, das erste Spiel der **PREMIER COLLECTION 3**, dürfte wohl nahezu jeden interessieren, schließlich steht das altgediente Schiffe-Versenken zwecks „Zeitvertreib“ nicht nur unter Schülern ganz hoch im Kurs. Obwohl die Macher bei der Umsetzung auf den Computer zahlreiche zusätzliche Features implementierten, hat sich am eigentlichen „Regelwerk“ natürlich nichts geändert. Nennenswert sind ein spielstarker Computer, der dankend für einen zweiten Spieler einspringt, sowie die exzellente grafische Aufmachung von **BATTLE SHIPS**, die in diesem Genre wohl eher Seltenheitswert besitzt.

Der zweite im Bunde ist kein Geringerer als **QUADRALIEN**, ein Spiel, das mich schon vor zwei Jahren stundenlang in sei-

nen Bann zog. Mittels sechs Dronen gilt es hier, einen Atomreaktor von unzähligen Aliens zu säubern. Der Reiz dieses Games liegt insbesondere in der geschickten Kombination von Strategie und Action, je-

denfalls sind in den einzelnen Spielstufen sowohl Reaktion als auch Grips gefordert. Aber auch von der technischen Seite her hat **Quadrilien** einiges zu bieten, womit ich vor allem auf die gelungene Grafik anspiele.

BAQUACYGOS



Cybernoid II – einer von vier Hits!

Über Kandidat **Numero drei** bräuchte ich eigentlich keinerlei Worte mehr zu verlieren, denn **HEWSON's CYBERNOID II** kann man fast schon als einen Evergreen bezeichnen. Auf dem Weg durch labyrinthartige Levels erwartet des Spielers Raumschiff jedenfalls Action pur. Kanonen, Killerraupen, feindliche Kamikaze-Raumschiffe – bei **CYBERNOID II** kommen schlichtweg alle Joy-stickartisten auf ihre Kosten, zumal eine brillante Gestaltung der einzelnen Levels sowie ein sehr guter Sound die Motivation noch zusätzlich steigert. Zu guter Letzt haben die Jungs von **HEWSON** noch etwas Neueres ihrer kleinen Sammlung beigelegt, nämlich **ARCHIPELAGOS**. Wie schon bei **QUADRALIEN** ist bei diesem Spiel eine gehörige Portion Strategie vonnöten, will man die insgesamt 9999 Levels erfolgreich meistern. Das Glanzstück dieses Games stellt ohne Zweifel die 3D-Landschaftsgrafik dar, wenn auch das Scrolling etwas zu wünschen übrig läßt. Fazit, kurz und knapp: Bei der **PREMIER COLLECTION 3** könnt ihr getrost zugreifen. *Torsten Blum*

Grafik	7-9
Sound	6-8
Spielablauf	9-10
Motivation	9-10
Preis/Leistung	9



Ameisen raus!

Programm: Infestation, **System:** Amiga (getestet), Atari ST, **Preis:** 85 Mark, **Hersteller:** Psygnosis Software Ltd., U.K., **Muster von:** 7, 15, 21.

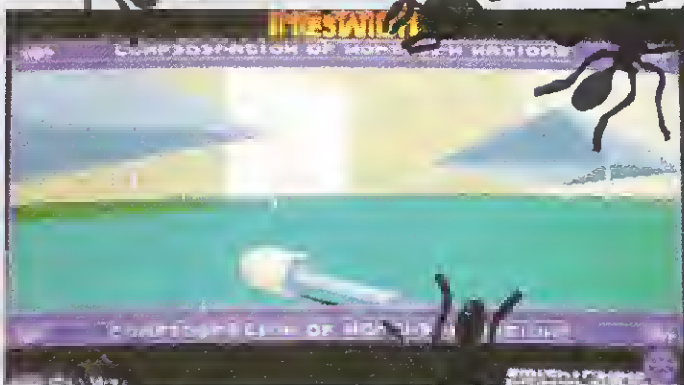
Im Raumschiff sitzen, durch Bullaugen starren und mit 'nem Fadenkreuz auf Aliens ballern, ist ja irgendwie einer der ältesten Hüte der Games-Software-Geschichte. Im Zuge der Spiele-Evolution kommt es schon mal vor, daß die technisch aufwendigere Variation eines „bärtigen“ Gameplays erneuten Spielspaß bereitet, **PSYGNOSIS** hat meines Erachtens jedoch diesmal den Bogen ein wenig überspannt.

Mannis Liverpool-Trip im vergangenen Sommer brachte erste Informationen über **INFESTATION**. Die großartige Ankündigung eines Weltraumzenarios mit aufwendiger Vektorgrafik und dennoch schneller Bewegungsabläufe ließ uns damals noch auf Vielversprechendes hoffen. Wieder einmal bestätigt sich heute die alte Weisheit vom Tag, den man bekanntlich nicht vor dem Abend loben soll, wieder einmal sind wir eines Besseren belehrt worden:

Einmal habe ich mich durch die lange Vorgeschichte des Games täuschen lassen, ein weiteres mal durch das ansprechende Cover-Artwork, und selbst, nachdem die Diskette heute morgen endlich im Schacht war und das tat, was jede Diskette so tun würde, freute ich mich auf meinen Exkurs durch die „unendlichen Weiten“, wie's mir bei Spock und Konsorten damals immer wieder eingehämmert worden ist. Die Vorgeschichte besteht aus zwei Spaceships, die sich relativ schnell durchs All bewegen, in Folge erscheint auf meinem Amiga-Screen eine Abwandlung des berühmten Fotos vom Armstrongs Neil, dem „Mann im Mond“, und bevor's dann in die „Vollen“ geht, nochmal das Artwork, diesmal versoftet, versteht sich. Nachdem ich mich für die deutsche Fassung der Textpassagen (englisch- und französisch werden alternativ angeboten) entschieden habe, erscheint auf meinem Screen eine nur schwerlich lesbare Legende einzelner Optionen. Einzelne Spielstände sind abspeicherbar. Da dieser Luxus für mich noch nicht zutrifft, wähle ich zunächst mit der '1' den ganz normalen Spielbeginn. Kaum ge-



Eine High-Tech-Ameise – oder nur morriert?



Matz in Schräglage.
Fotos (3): Amiga

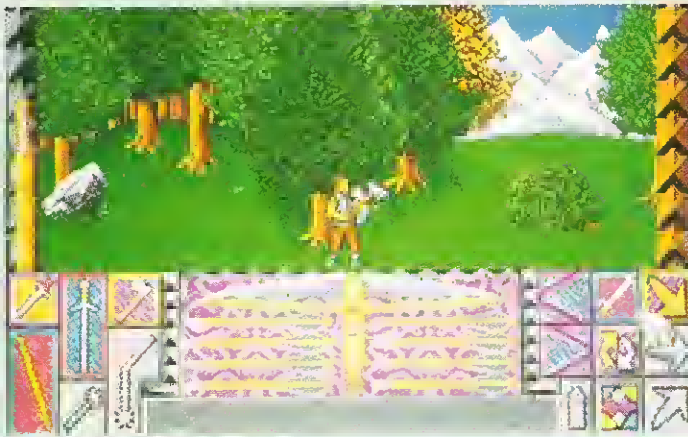
tan, verwandelt sich mein Screen in den bekannten Raumschiff-Ausguck durch das allseits beliebte Bullauge. Das, was der Bildschirmrand vom Raumschiff erkennen läßt, ist recht detailliert gezeichnet. Die Mondlandschaft im Vordergrund wurde hingegen – und das ist das Tolle – in ausgefüllter Vektorgrafik mit 3D-Effekten programmiert. Meine Aufgabe ist es, den bis-

lang unbekannten Mond „Alpha II“ zu erforschen. Beim rumtraveln stoße ich auf so allerlei vektorgrafische Gebilde, die, da man sie mangels Kontur nicht identifizieren kann, am besten vor Spielbeginn auswendig lernt. Die Legende macht das wenigstens möglich. Mindestens genauso möglich ist die Gefahr, auf ein stilisiertes Gebilde zu stoßen, welches die Ausgeburt einer Kreuzung zwischen „Biene Maja“ und einer Ameise sein könnte. Diese Gegenstände (oder sind es Lebewesen?) bestehen aus drei Kreisen und noch mehr Linien und verkörpern doch tatsächlich das Böse. Die Legende bezeichnet diese „Dinger“ als gefährliche Mondplünderer, ich rede der Einfachheit halber lieber mal von schlichten Ameisen. Tatsächlich verstehen diese „Ameisen“, das Game mit Hilfe von Gift recht frühzeitig zu beenden. Die Frage nach der Funktion von Bordnarre und Fadenkreuz hat sich also geklärt.

Nun kämpfe ich mich mit meinem Schiff über die Oberfläche von „Alpha II“, ein weiteres mal eifrig bemüht, diese überdimensionierten Ameisen samt ihrer Alien-Eier zu beseitigen und ihre Bauwerke zu durchforsten, um den Mond für eigene Zwecke urbar zu machen. Mein Raumschiff steuere ich über Funktionstasten und Joystick, geballert wird per Feuerknopf. Das klassische Game eben, hier um einige grafische Details erweitert, die rein technisch wohl überzeugen könnten, das Gameplay an sich jedoch aufgrund großer Objekte mit relativ eintönigen Flächen jedoch eher beeinträchtigen. Leider konnte ich auch dem Sound in **INFESTATION** nicht das abgewinnen, was man in der Preisklasse von 80 bis 100 Markern für angemessen halten kann. Dennoch möchte ich mein Lob den Programmierern aussprechen, die hier wirklich saubere Arbeit geleistet haben. Ein Grafik-Demo im Anwenderbereich hätte ihnen wohl hier mehr Feedback einbringen können.

Matthias Siegl

Grafik/Animation	10
Sound	8
Spielablauf	7
Motivation	6
Preis/Leistung	7



Durch diese tote Hose muß er gehen ...

Programm: Crossbow – The Legend of William Tell, **System:** Atari ST (getestet), Amiga (angeschaut), **Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** All Saints Developments Ltd., **Muster von:** Hersteller.

Frei nach Friedrich Schiller präsentiert sich ein neues Game namens **CROSSBOW – THE LEGEND OF WILLIAM TELL**. Die englische Firma **ALL SAINTS DEVELOPMENTS LTD.** nahm sich dieser Geschichte um Wilhelm Tell an, zu der sich bald auch eine neue TV-Serie gesellt. Auf dieser Serie basiert auch das Spiel. Inwiefern es sich an die Filmvorlage hält, kann ich allerdings nicht sagen, da ich die Serie nicht kenne. Der Spieler wird in die Rolle des Wilhelm Tells versetzt. Tell hat die Aufgabe, sich durch die Wälder einen Weg zur Burg von Gessler zu bahnen, dem bösen Landvogt, der sein Land tyrannisiert. Unterwegs stellen sich aber so einige Diener Gesslers unserem Wilhelm in den Weg, die nicht sehr freundlich zu ihm sind. So gibt es zum Beispiel Ritter, die dem Tell eins auf die Nuß hauen. Aber wofür hat Willi seine Axt und andere Waffen? Solche Gegenstände

müssen jedoch erst gefunden werden. Ab und zu liegen im Wald lange Stöcke herum, die zum Kämpfen benutzt werden können. Aber auch kleine und große Schwerter, Morgensterne, Armbrüste und Rüstungen kann Tell auf seinem Weg erbeuten. Teils von geschlagenen

Rittern, teils aus Behausungen seiner Feinde. Um in ein Haus zu gelangen, wird aber auch ein entsprechender Schlüssel benötigt. Ist dieser vorhanden, so offenbart sich meistens ein kleines Paradies, da sich nicht selten Waffen und viele Lebensmittel in diesen Hütten befinden. Lebensmittel sind auch sehr wichtig, da die im Kampf verlorene Energie so wieder aufgefrischt werden kann. Auf dem Weg zur Burg hat es Tell wirklich nicht leicht; es sind nämlich nicht nur Ritter Gesslers, die ihm zu schatten machen, nein, auch verschiedene Tiere greifen von Zeit zu Zeit an. Komisch hierbei, daß ein Hund zum Beispiel nur mit einem kleinen Schwert erschlagen werden kann. Sowohl ein großes Schwert als auch der Morgenstern bleiben ertöglös. Schafft Tell es aber, einen Hund zu töten, liegt dieser platt wie ein Bettvorleger im Gras oder

fast gelöst. Jeder (?) weiß, das Tell seinem Sohn einen Apfel vom Kopf schießen mußte (unter Gesslers Zwang), nun ist der Landvogt selbst an der Reihe. An einem Baum gefesselt und einen Apfel auf dem Kopf, ist er Tell hilflos ausgeliefert. Dieser braucht nur noch einen Pfeil in seine Armbrust zu spannen und abzudrücken. Trifft er den Apfel, so ist das Spiel gelöst. Gessler soll sich durch die ausgestandene Angst, als Tell mit der Armbrust auf ihn zielte, bessern (steht im Programm). Tja, das war's dann auch schon. Hübsch, nicht? Ironie beiseite, kommen wir zum Schluß:

CROSSBOW ist ein Actionadventure von nicht allzu großer Komplexität. Zu schnell hat der Spieler alle Waldstücke durchwandert und alle wichtigen Waffen, Schlüssel etc. eingesammelt. Dann ist es auch ein Leichtes, Gessler zu schnappen und zu „bekehren“. Die Abwechslung im Spiel ist auch nicht berauschend. Alles, was Tell kann, ist herumlaufen, einsammeln und seinen Feinden eins vor den Latz knallen. Wer so etwas liebt, der wird vielleicht auch an diesem Spiel Gefallen finden. Mich könnte es je-

dentalls zu keiner Zeit berauschen, denn auch die technische Ausführung ist einfach zu schlecht. Das Beste ist noch die Musik, welche nämlich eine Umsetzung von Rossinis *Willhelm Tell Ouvertüre* ist und sehr gut umgesetzt wurde. Die Grafik ist nicht übel, allerdings etwas

Zwei Männlein steh'n im Walde ...
Fotos (2): ST

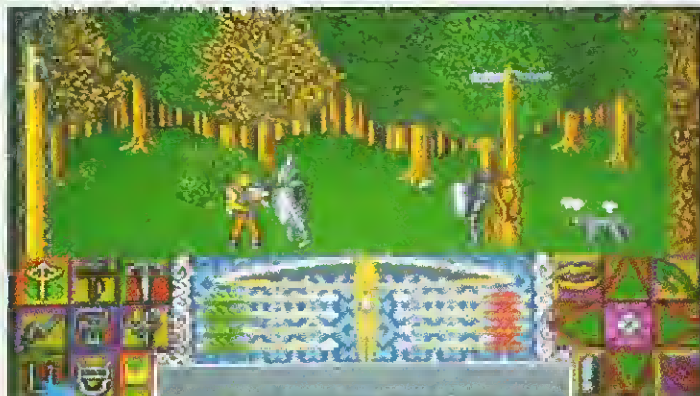
sehr eintönig, da fast nur Wald und ab und zu eine Hütte zu sehen ist. Bei den feindlichen Sprites wurde auch nicht vor Eintatlsreichtum gesprüht. Meistens bekommt man nur drei verschiedene Arten zu Gesicht, erst im Schloß kommen wenige mehr dazu.

Die Soundeffekte sind auch nicht rosig. Hören sich Tells Schritte in einer Hütte noch recht realistisch an, fragt man sich spätestens im Wald, ob das was nicht stimmt: Fast genauso hört sich das dort nämlich auch an. Komisch, daß Gras so viel Lärm verursachen kann...

Leider muß ich auch die Steuerung bemängeln. Alles wird mit der Maus (oder Tastatur) über Ikonen kontrolliert, was teilweise aber sehr hinderlich ist, denn bis eine Waffe angewählt und Tell kampfbereit ist, müssen oft ein paar Schläge eingesteckt werden. Da dies wertvolle Energie kostet, kommt hin und wieder Frust auf, und der ohnehin schon niedrige Spielspaß geht noch weiter „dem Bach runter“. Und das sowohl bei der ST- als auch bei der Amiga-Version, die gratisch nahezu identisch sind. Nur der Bildausschnitt ist beim Amiga eben etwas größer.

So kann ich zum Schluß nur die Empfehlung weitergeben, sich eine Tell-Lektüre für weit unter fünf Mark zu kauen. Davon hat man wesentlich mehr, und es wird viel Geld gespart. Der Hersteller verspricht zwar, daß es noch Änderungen geben könne, aber viel verspreche ich mir davon auch nicht mehr. Falls es doch noch grundlegend Neues geben wird, werdet Ihr's erfahren, Ehrenwort.

Hans-Joachim Amann



Gesslers Ritter lauern überall. Foto: Amiga

streckt auf dem Rücken liegend alle Viere von sich. Naja ... Gelingt es Tell tatsächlich, den Weg zur Burg zu finden, sollte er das passende Dokument besitzen, um freies Geleit in die Burg zu erhalten. Hier muß dann nur noch Gesslers Gemach gefunden werden und – das Spiel ist

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	7
Motivation	7
Preis/Leistung	6



**WAS IMMER SIE SUCHEN, SEHEN
SIE SICH ZUERST BEI ELITE UM!**

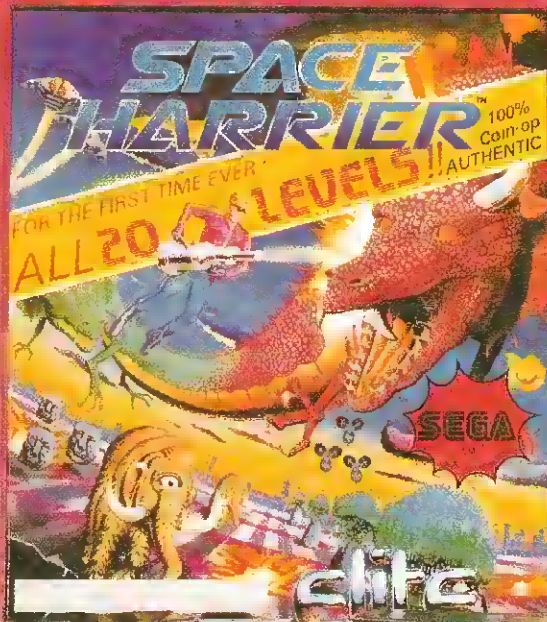
SPACE HARRIER™

Grand National OVERLANDER

SPACE HARRIER ATARI ST
AMIGA
GRAND NATIONAL AMIGA
OVERLANDER AMIGA

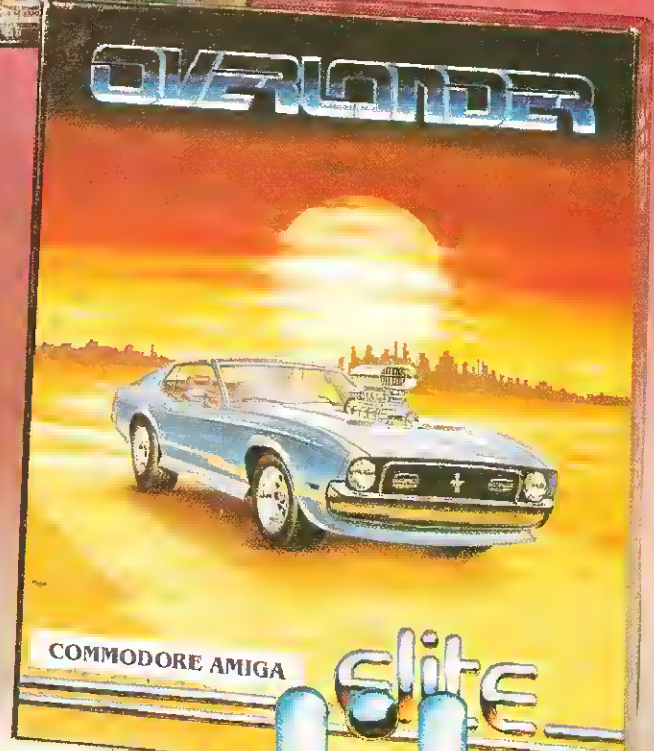
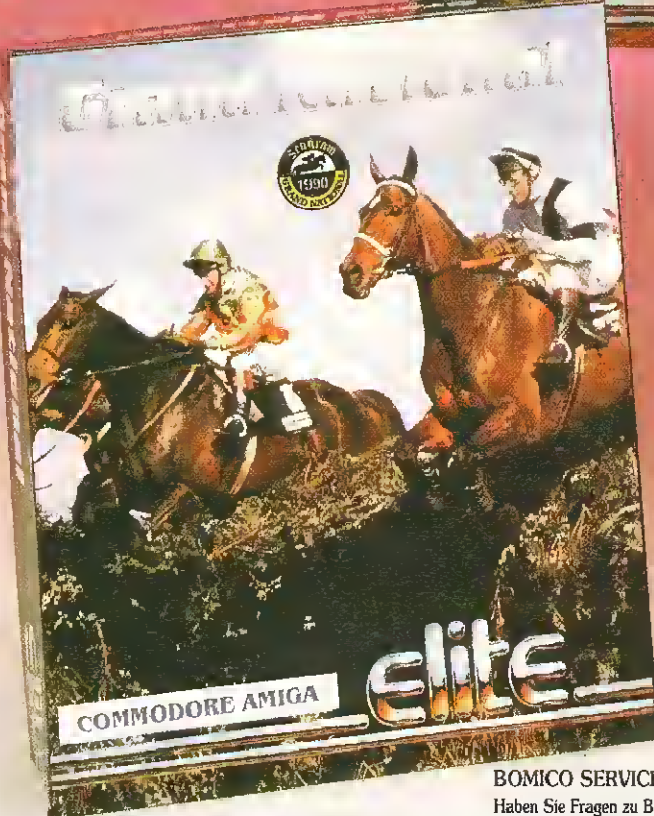
Für Strategen und Jockeys und überhaupt alle, die sich für Pferdesport interessieren, gibt's was ganz Neues: **GRAND NATIONAL**. Hier wurde die febrile Atmosphäre eines jährlich veranstalteten Hindernisrennens auf den Heimcomputer gebannt. Mit allem Drum und Dran:

MANAGEMENT – KAUF UND VERKAUF VON RENNPFERDEN
RENNBETEILIGUNG ÜBER 1,5 oder 10 JAHRE
PFERDEWETTEN – ZUR FINANZIERUNG DER NÄCHSTEN SAISON
KONTROLLE ÜBER DAS PFERD ANHAND VON GESCHWINDIGKEITS- UND ENERGIE-
MESSANZEIGEN (DAMIT ES NICHT UNTERWEGS ZUSAMMENKLAPPT)
SOUND MIT DIGITALER SAMPLER-TECHNIK
SPEZIELL FÜR DEN AMIGA
3 ANSICHTEN
STEUERUNG MIT MAUS, JOYSTICK ODER TASTATUR



Für Spannung im Arkaden-Stil empfehlen wir **SPACE HARRIER**. Jetzt zum ersten Mal mit allen 20 Ebenen des SEGA Münzautomaten-Spiels. In komplett neuer Aufmachung, darf diese neue Version von **SPACE HARRIER** in keiner 16-Bitter Sammlung fehlen!

Für Motorsport-Enthusiasten gibt es nichts Feineres als **OVERLANDER**! Das komplett neue Design und die fabelhafte Neuprogrammierung tragen den spektakulären Grafikfähigkeiten des Amiga voll Rechnung. Eine gelungene Kombination von rasanter Action, hochkarätigem Fahrvergnügen und Balleren.



BOMICO SERVICELINE ☎
Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen?
Möchten Sie Tips zum Spielablauf?
Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr.
Ein Anruf genügt! Tel. 069/77 80 25

elite

Da macht sich selbst Tarzan aus dem Staub!

Programm: SAS Combat, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 20 Mark, **Hersteller:** Code Masters, England, **Muster von:** Hersteller.

Man muß sich mal vorstellen: Dschungel, brütende Hitze, Moskitos und jede Menge Typen, die es darauf abgesehen haben zu töten. Zusätzlich muß man sich mit schwerer Bewaffnung durch den Urwald schlagen. Das alles bietet das neue Game **SAS COMBAT** aus dem Hause **CODE MASTERS**. Hört sich ziemlich interessant an, he? Um es vorweg zu sagen: Ich habe absolut nichts gegen Kriegsspiele, im Gegenteil. Ich tahre beispielsweise total auf *Cabal* ab. Wenn ich damit einmal angefangen habe, werde ich geradezu zur Fanatikerin. Aber was **CODE MASTERS** da auf den Tisch bringt, entspricht nicht gerade meinem Geschmack. Billig ist eben nicht gleich gut! Was mich schon mal gleich gestört hat, als ich das erste Bild erblickte, war, daß man das Spielfeld auf zwei Drittel des Screens reduziert hat. Das letzte Drittel wird sinnlos durch irgendwelches Buschwerk verdeckt, was wohl eine Art Rahmen darstellen soll. Durch das unnötige Grünzeug sind natürlich auch die Figuren dementsprechend klein ausgefallen. Auch, daß man alle Szenerien nur von oben betrachten kann, ist bestimmt

nicht die beste Lösung. Sinn des Ganzen ist es, zu einem Rebellenführer zu gelangen und auf dem Weg dahin möglichst viele Söldner, Fallschirmjäger und Panzer umzunieten. Um den Rebellenobermacker zu erreichen, muß man vier verschiedene teindliche Kampfgebiete durchlaufen. Die Sprites (selbst die Schüsse) ruckeln ohne Ende – gratis! Also ist dieses Game nicht gerade eine Meisterleistung. Die Bilder wären vielleicht für einen Acht-Bit-Rechner angebracht, aber für 16bit...

Tja, was soll ich sagen? Also, ausgenutzt hat man die Kapazität des Rechners ja nicht gerade! Farbenfrohe ist es zwar allemal, aber ziemlich schlecht gezeichnet. Um keine Herzattacke zu bekommen, möchte ich an dieser Stelle lieber darauf ver-

zichten, etwas über den Sound zu schreiben.

Auf dem Weg durch den Busch stehen drei verschiedene Tötungsmöglichkeiten zur Verfügung: Man kann jemanden erstechen, erschießen oder zerbomben. Hinter Büschen, Steinen oder Mauern (Mauern im Urwald?) kann man sich vor den Feinden verstecken und diese dann aus dem Hinterhalt abballern. Die Panzer räumt man am besten mit den Granaten aus dem Weg. Auch die „Smart Bombs“ schaffen ganz gut Platz.

Was mich ganz besonders stört, ist, daß **CODE MASTERS** im ganzen Game Eigenwerbung macht. Alle paar Meter liegen solche Code-Masters-Plaketten in der Gegend rum, die man aus sammeln soll, um dadurch Bonuspunkte zu bekom-

men. Nun denn, das muß allerdings jedes Softwarehaus für sich selbst entscheiden. Ich jedenfalls finde sowas erstens unpassend und zweitens geschmacklos!

In der Anleitung steht zwar zu lesen, daß dieses Game viele Attraktionen bietet und die Adrenalin-Produktion ohne Ende in Gang setzt, ich für meinen Teil habe jedoch davon nicht viel spüren können. Die Idee des Games ist vielleicht gar nicht mal so schlecht, wenn nur Grafik und Sound genauso gut wie die Idee wären! Das einzige, was die mißratenen Grafiken noch rechtfertigen könnte, ist der Preis. 20 Huhns sind nun echt nicht viel. Aber **CODE MASTERS** hat zum selben Preis auch schon weitaus bessere Games auf den Markt geworfen. Ich darf da nur mal an *TREASURE ISLAND DIZZY* erinnern. Dieses Game wird zum selben Preis verkauft und hat sogar so gut abgeschnitten, daß es einen Hitstern bekam! Nun denn, jeder hat auch mal 'nen schlechten Tag. Selbst dem hochkonzentriertesten Programmierer passiert sowas, Ihr könnt's mir glauben!

Sandra Alter



Grafik	3
Sound	1
Spielablauf	6
Motivation	2
Preis/Leistung	5

Schlußverkauf!!!

Programm: Target, **System:** C-64, **Preis:** ca. 10 Steine, **Hersteller:** Graunitz Hard- und Software, Ingolstadt, **Muster von:** Hersteller.

Zusammen mit dem Game **TARGET** erreichte uns auch ein Brief der Firma **GRAUNITZ SOFTWARE**. Diesem Brief ist zu entnehmen, daß der Hersteller sich zugunsten der Verbrau-

cher für billige Spiele einsetzt, um Raubkopierer zu bremsen: „Wir hielten uns stets vor Augen, daß die Raubkopierer immer wieder von maßlos überteuert Software sprechen – und als einzige Alternative den Weg zu einem Original sehen, wenn der Preis niedriger wird.“ Und: „Unser größtes Streben war bei der Entwicklung und Produktion, ein Game zu schaffen, das dem Verbraucher zeigt, daß es auch Firmen gibt, die den Willen zeigen, teuer und aufwendig produzierte Spiele zu einem Minimalpreis abzugeben.“

Ich konnte mich jedoch dunkel an eine halbseitige **TARGET**-Werbung in *ASM* 1/90 erinnern, schaute nach, und... ha! In dieser Anzeige wurde **TARGET** nämlich für 35 Marker plus 5 Mark Versandkosten angeboten. Was das wohl zu bedeuten hat? Handelt der Hersteller nun wirklich im Interesse des Ver-

brauchers oder vielleicht doch in seinem eigenen? Ob der Verkauf nicht ganz so lief, wie man sich das vorstellte? Nun gut, mir steht es ja auch eigentlich gar nicht zu, über irgendwelche Verkaufsstrategien irgendwelcher Hersteller nachzudenken. Kommen wir jetzt endlich zum Test.

TARGET ist ein futuristisches Ballerspiel, bei dem man (na, was wohl?) Raumschiffe abschießen soll. Der ganze Aufwand wird diesmal wegen der Tochter des Herrschers von Cyrosus betrieben. Diese ist nämlich bei einem trontalen Angriff von der Mosterrasse Insh entführt worden. Sofort wird ein Hi-Tech-Raumjäger zur Verfügung gestellt, und nun gilt es, die Weltraumschönheit schnellstens zu betreiben.

Wenn man eine Formation vollständig abgeschossen hat, verrutscht für etwa eine Sekunde der Bildschirm nach links oder rechts. Das war wohl nicht gerade die Absicht des Programmierers. Vom eigenen Hi-Tech-Raumjäger ist leider nicht viel zu sehen. Er scheint irgendwo

unterhalb der Bildfläche fest installiert zu sein. Ein Fadenkreuz zeigt an, wo die Schüsse hin sollen. Man kann durchgehend Dauerteuer benutzen. Am Ende eines jeden Levels muß man noch einen Endgegner überwinden und kann dann neue Energie tanken. Die Energie ist übrigens ziemlich knapp bemessen. Es kostet wirklich einige Anstrengungen, einen Level zu schaffen.

Der wirklich gut gelungene Sound, der auch während des Spielens läuft, tröstet jedoch schnell über mißlungene Anläufe hinweg.

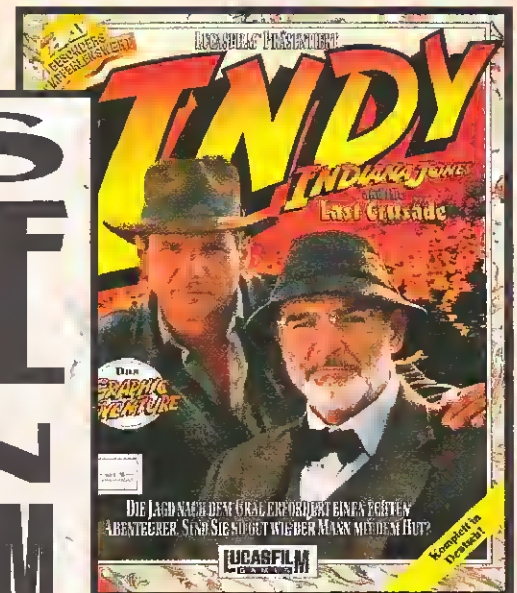
Alles in Allem gesehen ist dieses Game für 10 Mark durchaus annehmbar. Spiele für 10 Mark, vielleicht mit etwas neueren Ideen, die wünsche ich mir für die Zukunft von der Firma **GRAUNITZ H+S**.

Sandra Alter



Grafik	4
Sound	8
Spielablauf	4
Motivation	4
Preis/Leistung	8





DAS BESTE VON LUCASFILM GAMES

Haben Sie Lust auf ein spannendes Abenteuer-Spiel?
Sind Sie es leid, das englische Wörterbuch
herauszukramen oder lange Sätze einzutippen?
Wollen Sie tolle Grafik und Animation und besonders viel
Spießpaß?
Dann gibt's nur eins: die Abenteuer-Spiele von Lucasfilm.

Alle komplett in Deutsch. Alle einfach mit Joystick
oder Maus zu spielen. Und alle garantiert Spitzen-
Spiele, die Sie bestens unterhalten werden.
Denn Dutzende von Tests und Auszeichnungen
beweisen, das jedes der drei Spiele ein "Bestes
Adventure des Jahres" ist.

**MANIAC
MANSION**

In diesem schaurig-albernen Grusel-
Thriller versuchen Dave und seine
Freunde die arme Sandy aus den
Klauen von Dr. Fred zu befreien. Der
hat zusammen mit seinen seltsamen
Verwandten, einem lilä Tentakel und
einem geheimnisvollen Metear gar
übles var. Wird Dave es schaffen,
seine Freundin var dem Zambie-Mat
zu bewahren?

**ZAK
MCKRACKEN**

Außerirdische versuchen, die Mensch-
heit durch Summtäne fatal zu ver-
bläßen. Sensationsreparter Zak
McKracken ist der einzige, der diesen
wahnsinnigen Plan kennt. Doch
keiner will ihm glauben. Sa ist er ganz
auf sich allein gestellt, die Invasion
aus dem All zu verhindern.

**INDIANA JONES
and the
Last Crusade**

Er ist wieder da! Indy Janes,
hauptberuflich Archäologe und
Abenteurer erster Klasse, schwingt
wieder die Peitsche, um seinen Vater
zu befreien und den Heiligen Gral in
Sicherheit zu bringen. Die wilde Hetz-
jagd führt ihn quer über den Globus
van einer gefährlichen Situation in die
andere.

**LUCASFILM
GAMES**

Vertrieb: Rushmore, Buchweg 128, 4044 Krefeld
Österreich: Kärnten, Thek AG

Nichts wie weg!

Programm: Leavin' Teramis, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, **Preis:** ca. 70 DM (ST), ca. 85 DM (Amiga), **Hersteller:** Thalio, Gütersloh, **Muster von:** Thalio.

Sie sind jung, begabt, dynamisch – und sie kommen trotzdem aus Deutschland! Die Rede ist von **THALIO**, jenem deutschen Softwarehaus, das bislang besonders durch seine technischen Fähigkeiten begeistern konnte. Von den Spielkonzepten her ging's bislang jedoch nur in gewohnten Bahnen. Aber das soll sich jetzt ändern! **LEAVIN' TERAMIS** soll nun das „etwas andere“ Ballerspiel werden, geeignet für Neurotiker, Melancholiker oder einfach auch nur für Leute, die guten Humor immer zu schätzen wissen. Schon dies Hintergrund-Story dieses Weltraum-Epos liest sich von der ersten bis zur letzten Seite witzig und soll hier nicht allzu breit ausgewalzt werden. Nur so viel: Das Forschungsraumschiff Teramis befindet sich irgendwo im Universum (wo sonst?) und bekommt plötzlich Besuch von seltsamen Lebensformen, die's ganz schön doll treiben. Erst sah es nämlich so aus, als ob man diese Wesen auf ihrem Planeten ganz locker aus der Distanz beobachten könnte, doch als die Crew bemerkte, daß die Viecher sprunghaft mutieren können, war's bereits zu spät – die Aliens waren bereits an Bord und verursachten ein grenzenloses Chaos. Da blieb nur noch eine Möglichkeit: Die Teramis mußte gesprengt werden! Der Captain des Schiffes stellte den Zeitzähler allerdings etwas knapp ein, so daß McGibbons, der Held des Spiels, versuchen muß, den Zähler zu verlangsamen. Was jetzt kommt, ist leider weniger witzig, denn McSowieso muß in guter, alter Ballermanier acht vertikal scrollende Levels meistern, bis er sein Ziel erreicht hat.

Die Gestaltung der einzelnen Levels ist wiederum recht gut gelungen, oder zumindest spaßig. Ihr müßt mit eurer kleinen Spielfigur über labyrinthartige Sackgassen latschen und dabei aufpassen, nicht von feindlichen Geschwadern oder miesem Viehzeugs gekillt zu werden. Extrawaffen gibt's selbstredend auch, doch diese befinden sich in Seitenarmen der Teramis, zu denen man durch eine Tür gelangt. Bevor jedoch die Extrawaffe (oder Extrazeit, ganz wichtig!) ihrem neuen Besitzer übergeben wird, muß noch ein „Mittelgegner“ besiegt werden. Und natürlich kann's noch passieren, daß nach hartem Kampf nur 'ne Loserwaffe erscheint. Viel Mühe haben sich die Auto-



PUSH BUTTON TO CONTINUE

Und nach jedem Level gibt's ein Bild...



Leavin' Teramis bringt Action, Gags,...



...und jede Menge Gegner technisch brillant!

ren mit dem Design der Endgegner gegeben, die mir in diesen Formen noch nie begegnet sind. Da gibt's lustige Anspielungen auf echte Spieleklassiker, auf die Spieler selbst und auf das Spiel selbst. Ein paar Beispiele: In einem Level gibt's einen Space-Invaders-Automaten, der erst dann Ruhe gibt, wenn man ihm den Stecker herausgezogen bzw. zerschossen hat. In den weiteren Levels erscheinen noch ein Break-Out-Gegner sowie ein großes Stück Sch... also ein riesiger, brauner, stinkender Klumpen, bestehend aus xxxx. Und in diesem Stil sind alle acht Levels gestylt.

THALIO hat sich jedoch nicht nur darauf beschränkt, der Sch... eine ansprechende Form und Farbe zu geben, sondern prägte das Spiel (wieder einmal) mit technischen Glanzleistungen. Zum ersten Mal gibt's auf dem Atari ST ein **Hardware-Scrolling**, so daß das gesamte Spiel, unabhängig von der Anzahl der bewegten Objekte und dem Sound, völlig ruckelfrei über die Bühne geht. Einen kleinen Seitenhieb auf die Werte Konkurrenz konnte sich die Programmierer ebenfalls nicht verkneifen: Um zu zeigen, wie auf dem ST sonst gescrollt wird, wurde eine „Zwei-VBL-Zone“ implementiert, in der das gewohnte Ruckeling für kurze Zeit bestaunt werden kann. Und auch Soundfreak **Jochen Hippel** schwingt sich auf dem ST zu ungewöhnlichen Höhen auf, denn der Sound ist endlich mal nicht disco-poppig, sondern besteht aus sahnemäßig komponiertem und technisch hervorragend umgesetzten Jazz. Warum der Sinneswandel? Nun, wie wir aus sicherer Quelle wissen (hi, Marci!), ist Jochen gerade auf dem Jazz-Trip. Es sei ihm und mir gegönnt.

Schade nur, daß **LEAVIN' TERAMIS** außer dem tollen Sound, der tollen Story und dem tollen Scrolling nix Tolles mehr zu bieten hat. Die Ballerei ist ja anfangs ganz witzig, doch schon nach kurzer Zeit fällt die geringe Variabilität des Games auf. Viel Geschick und Lernfähigkeit werden vom Spieler halt nicht gefordert. Wie soll daß bei dieser konfuse Konzeption auch funktionieren. Die Technik ist eine Meisterleistung, doch schöne Effekte allein tun's eben nicht. Also, Jungs, setzt Euch nochmal an die Kisten und programmiert ein affengeiles, hammerhartes Ballerspiel, das die Nerven kitzelt und nicht das Zäpfchen. Daß Ihr das könnt, habt Ihr ja bei **LEAVIN' TERAMIS** bewiesen!

Michael Suck

Grafik	9
Sound	10
Spielablauf	9
Motivation	7
Preis/Leistung	7

Power-Up für den Atari!

Man nehme so in etwa sieben LPs, stapele sie aufeinander und setze an jeder Seite noch ein paar Zentimeter dran. Jetzt hat man in ungefähr die Verpackungsgröße des Power Pack für den Atari ST, in dem sich zwanzig Programme, größtenteils bekannte Titel aus vergangenen Tagen, befinden. Was das Pack so interessant macht, ist sicher das erstaunliche Preis/Leistungsverhältnis, denn wo bekommt man schon 20 (!) Originalprogramme für unter 100 Mark?

Programm: Power Pack, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 99 Mark, **Besonderheiten:** nur in Fachhandel erhältlich, nicht über Versand, **Hersteller:** verschiedene in Zusammenarbeit mit Atari, **Muster von:** Atari

Wir öffnen also den Deckel der Verpackung, um ein Dutzend Disketten im 3.5"-Format vor uns zu sehen, schön ordentlich in der Verpackung gehalten. Kurzum: entschließe ich mich, das Ganze in einer praktischen Stapelform zu reorganisieren. Oder anders: Ich lege die Disketten auf einen Haufen, lasse die Verpackung irgendwo liegen, wo sie mich nicht stört, und entledige mich der überflüssigen Anleitungen.

Eine Diskette nach der anderen zerze ich mir die zwanzig Programme in den Rachen:

Auf Disk A befindet sich das besch...eidene **A...FTERBURNER**. Der Aufkleber zum Programm klebt übrigens immer noch unter unserem Lokusdekel. Spaß kommt hier nicht zuletzt wegen der sehr schwachen technischen Seite nicht auf. Also: schwuppi!

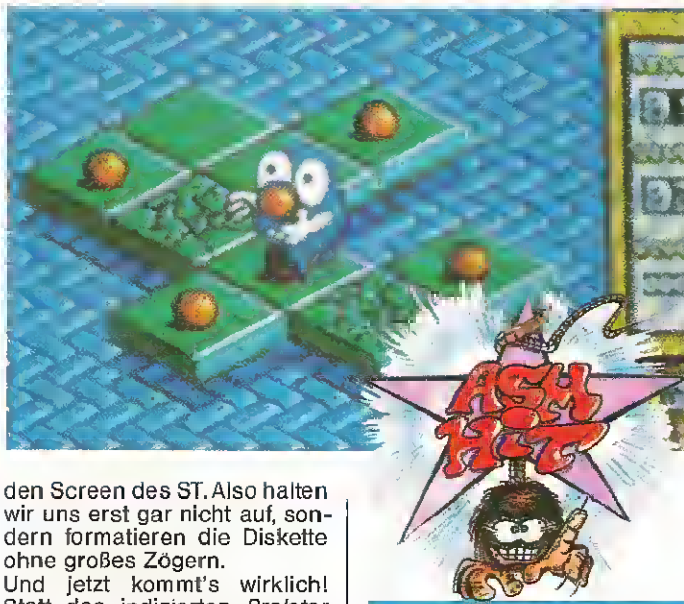
Auf Diskette B, wie **"R-TYPE"**, ruckelt's ebenfalls recht heftig. Der Weltraumkampf, der mit imposanten Ladezeiten zu beeindruckenden wußte, konnte auch nicht begeistern. Schade!

Bis jetzt sieht es ja ganz so aus, als hätte man sich eine Tüte voll warmer Luft gekauft. Hoffen wir, daß sich das noch ändert.

Das nächste Programm (Disk C) ist **GAUNTLET II**. Die Umsetzung des Automaten ist ziemlich durchschnittlich geworden. Für Freunde dieses Genres ist das Game aber allemal interessant!

Und hier kommt es, das erste richtig gute Programm dieser Compilation! Der schwache Sound wird bei **SUPER HANG ON** durch das gute Gameplay und die gelungene Steuerung voll und ganz wettgemacht! Hier fängt das Pack an, sich in eine lohnende Investition zu verwandeln.

Nächste Disk! Und bumms, denn jetzt kommt der urig' alte **SPACE HARRIER** wieder auf



»Hits im Pack«

den Screen des ST. Also halten wir uns erst gar nicht auf, sondern formatieren die Diskette ohne großes Zögern.

Und jetzt kommt's wirklich! Statt des indizierten *Proletar* (Name natürlich von der Red. geändert!) ist auf einer Diskette, die mit „E“, und nicht mit „H“, wie es eigentlich sein müßte, gekennzeichnet ist das wunderbare **WINTER OLYMPIAD 88** von **TYNESoft**. Besonders ohne die Anleitung hat man bei diesem Programm Unmengen von Spaß! Grafik und Sound sind nicht elitär, aber sehr unterhaltungsfördernd.

Auf der nächsten Disk (F, und irgendwie bin ich jetzt durcheinandergekommen, weil ich näm-

lich die zweite Disk E vorsortiert hab', und das „H“ nun fehlt!) kommen zwei durchschnittlich und ein schlechter Titel auf uns zugeschlabbert.

STARGLIDER (auf Monochrom-Monitor besser!).

OVERLANDER und **SUPER HUEY** reißen nicht die Wurst vom Teller. Kann man sich aber ansehen, echt!

Auf Disk G geht's dann wieder

ordentlich zur Sache. **ELIMINATOR**, **HEWSONS** 3D-Rennballerei, **NEBULUS**, das Turmbestelgespiel mit den grünen Wuselgnom, und **PACMANIA**, die 3D-Variante des Oidies bieten einem viel Wert fürs Geld. Disk G ist somit einer der absoluten Höhepunkte dieser Compilation.

Weiter geht's mit Disk I und **BOMBUZAL**, dem Strategie-Gehirnverhedder, **BOMB JACK**, der etwas schwachen Automatenumsetzung und **XENON**, das selbst den hartgesottenen Ballerprofis einige Schwierigkeiten bereitet. Auch diese Disk ist alles, bloß nicht schlapp!

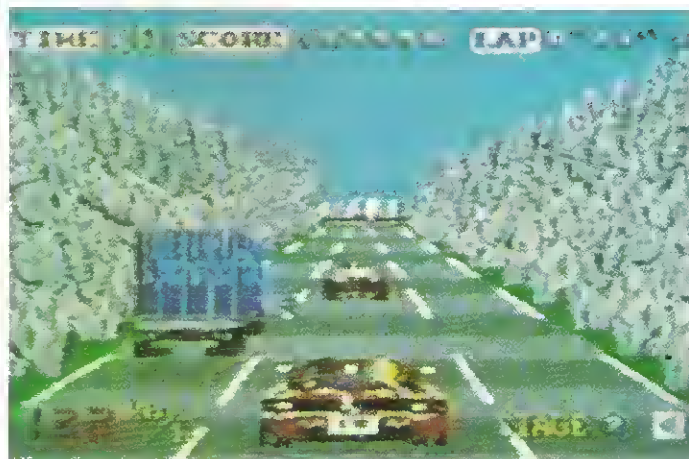
Ob einem **DOUBLE DRAGON** gefällt, ist sicher eine Frage des Geschmacks. Ich fand's recht mittelmäßig und markierte Diskette J mit einem „O“ wie „Durchschnitt“. Weder Grafik noch Sound hauen den Kenner um. Technisch ist's auch nicht so viel besser – Durchschnitt eben!

Die vorletzte Diskette (die liebe Diskette K) bringt uns das hübsche Narrenspiel **BLACK LAMP**, das bei uns sogar mal Aufmacher und Hit war. **OUT RUN** kann da nicht zu 100% mithalten, aber auf der Disk war eben noch der Platz...

Tja, da ist sie auch schon, die letzte der zwölf Disketten. Was wird uns hier nun erwarten? **STAR RAY** (DEFENDER-Verschmitt) und **STAR GOOSE** (so'n Pseudo-3D-Ballerspiel, ganz nett). War ja 'ne einfache Frage. Als Schlußlichter also nochmal zwei lohnende Brocken, die einen für eine Zeit auf Trab halten können.

Kommen wir also zum Schluß dieser Betrachtung. Im **POWER PACK** bekommt man für sein Geld eine echt riesige Menge Software geboten. Ideal ist dieses Pack für Einsteiger, Sammler und andere Pinguine. Absolut hitverdächtig!

uli



Blas' sie von der Straße, Sandra!

Grafiken	3-10
Sounds	2-9
Spielabläufe	1-10
Motivationen	0-11
Preis/Leistung	12



Sport- Kaleidoskop

DREIFACHER RITTBERGER

Programm: 21, System: C-64 Disk, Preis: ca. 65 Mark, Hersteller: Epyx/U.S. Gold, Muster von: [7] / [15] / [29]

Wer kennt sie nicht, die Games-Reihe aus dem Hause EPYX? Ich kann mich noch ganz deutlich erinnern; es war im Jahre 1983, als uns *Summer Games* erreichte. Nach *Decathlon* konnte mich dieses Sportspiel wieder lange an den heimischen Bildschirm fesseln. Genau genommen zockte ich mit den Kumpels nächtelang herum, bis entweder der Joystick auseinanderbrach oder die Eltern den Strom abdrehten. Doch nicht nur bei mir, sondern weltweit verbuchte EPYX mit diesem Programm einen Riesenerfolg. Von diesem inspiriert, machte man sich daran, einen Nachfolger zu schaffen, der noch besser sein sollte. Dies gelang auch tatsächlich, und nach *Summer Games II* folgten noch *Winter Games*, *World Games*, *The Winter Edition* und *The Summer Edition*. Jedes dieser Games wußte zu überzeugen und fand riesigen Anhang bei den Freaks. Nun nahm sich EPYX drei dieser Verkaufsschlager, steckte sie in eine Packung und verkauft die Disks für nur runde 65 Märker. Bei den drei Games handelt es sich um *Winter Games*, *World Games* und *The Games - Summer Edition*. *Winter Games* erschien zuerst

für den C-64 im Jahre 1985. Insgesamt sieben Disziplinen werden hier geboten. Zuerst wird man in die Kunst des Trickski eingeführt. Sechs untereinander kombinierbare Figuren können hier ausgeführt werden. Je nach Ausführung und Kombination gibt es bis zu zehn Punkte.

Auf saubere Ausführung und Kombination kommt es auch beim Eiskunstlauf an. Eine leider etwas langweilige Disziplin, da sie auch als Pflicht und Kür vorkommt. Von der Pirouette bis zum dreifachen Lutz können die wichtigsten Figuren nachgemimt werden.

Beim Bobfahren wird dann mehr das Reaktionsvermögen getestet. Durch den Tunnel rasend, muß in den Kurven geschickt gegengesteuert werden. Ein in der Gruppe höchst spannendes Wettfeiern, da es hier, wie in der Realität, um Hundertstel geht.

Als Dieter Thoma darf man sich im Skispringen üben. Durch geschicktes Geradehalten unseres Springers werden die weitesten Sprünge und die meisten Stützpunkte erzielt. Mehr auf Technik und Gleichmäßigkeit wird bei Biathlon Wert gelegt. Durch regelmäßige Rechts-Links-Bewegungen des Sticks wird unser Biathlet zu Höchstleistungen gebracht. Doch vorsicht: Wird zu unregelmäßig gesteuert, so steigt der Pulsschlag kräftig an, was sich

auf das Zielen am Schießstand böse auswirkt.

Die letzte Sportart ist das Eisschnelllaufen. Wie beim Biathlon müssen hier regelmäßig beschleunigende Stickbewegungen ausgeübt werden, um den Konkurrenten abzuhängen.

Wenden wir uns dem 1986 erschienenen *World Games* zu. Auf tierisch ernste Sportdisziplinen wurde hier nicht viel Wert gelegt. Vielmehr wurde bei EPYX versucht, die charakteristischen Sportarten einiger Länder lustig umzusetzen. Ob die Disziplinen jedoch so charakteristisch für das jeweilige Land sind, ist stark anzuzwei-

feln. Oder betreibt von Euch jemand regelmäßig Bierfaßspringen? Das ist nämlich der deutsche Volkssport Nr. 1 – laut Hersteller. Ist auch egal, Hauptsache, originell ist's. Und das ist es allemal, denn zu der Melodie vom „Lieben Augustin“ wird hier durch Rythmische Links-rechts-Bewegungen zum Sprung angesetzt. Bei falschem Timing fällt unser Springer auf den Mund oder bricht überrascht im Eis ein.

In Rußland spielen dann die Gewichte eine Rolle. Hier müssen nämlich möglichst viele Kiloogramm „gerissen“ und „gedrückt“ werden. Die Steuerung



Anlegen, spannen und Zonggg!

Fotos (3): C-64



verlangt optimales Timing, ist aber sehr gut gelöst.

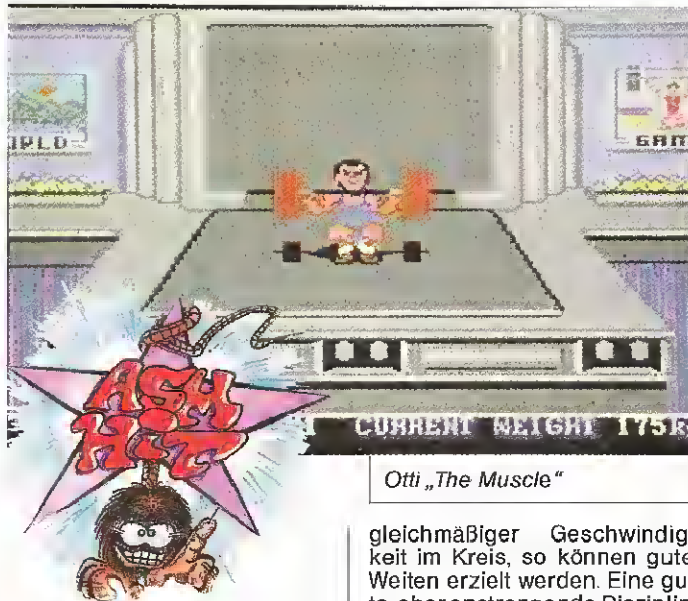
Als waschechter Cowboy darf der Spieler beim Rodeo seine „Härte“ unter Beweis stellen. Zur Verfügung stehen fünf verschiedene Bullen, welche unterschiedlich aggressiv und berechenbar sind. Buchstäblich am Joystick herumreißen muß man, soll den plötzlichen Bewegungen des Bullen Kontra geboten werden. Werden acht Sekunden (in Wahrheit ca. 24, die Zeit läuft extrem langsam) durchgehalten, springt der Cowboy elegant vom Tier und erhält seine Punkte. Schön bei dieser Disziplin ist, daß zum Training ein menschlicher Spieler den Bullen, der andere den Cowboy übernehmen kann. So gibt es harte Kopf-an-Kopf Wettkämpfe, die es in sich haben.

Für das berühmte Baumstammrollen begeben wir uns in das schöne Kanada. Als Holzfäller muß gegen einen Konkurrenten möglichst lange das Gleichgewicht auf einem Baumstamm gehalten werden, bis dieser ins Wasser fällt und von Haien und U-Booten begrüßt wird.

Etwas ernster geht es beim Slalom zu. Hier gibt's nämlich keine großen Gags, und von der technischen Seite ist auch nichts Erwähnenswertes vorhanden, doch vor allem im Wettkampf gegen einen menschlichen Partner ist die Disziplin eine spaßige Angelegenheit.

Im warmen Mexiko verschafft man sich am besten eine Abkühlung im kalten Wasser. Von einem schönen, hohen Felsen muß hier möglichst stillistisch gut in das Wasser gesprungen werden. Doch zuviel Risiko ist auch nicht angebracht, denn dann knallt der Springer gegen den Felsen, gibt's keine Punkte. Für die letzte Disziplin begeben wir uns in den Fernen Osten, genauer: nach Japan. Als schwergewichtiger Sumo-Ringer sollte der Gegenspieler möglichst schnell auf die Matte bugsiert werden. Dafür stehen eine Menge verschiedener Griffe und Würfe zur Verfügung, die aber leicht zu steuern sind.

Das dritte Programm im Bunde ist das erst 1988 zu den Spielen in Süd-Korea veröffentlichte **The Games – Summer Edition**, auch **Summer Games III** genannt. Hier werden ganze acht sportliche Disziplinen geboten. An den Parallelbarren muß der Spieler sehr geschickt vorgehen, da dies eine der technisch anspruchsvollsten Disziplinen ist. Unmengen von verschiedenen Kombinationen stehen zur Verfügung, die viel, viel Übung verlangen. Hierbei sind die Sportler toll animiert



Otti „The Muscle“

»Twentyone bringt Sportspaß ohne Muskelkater!«

und bewegen sich sehr flüssig. Technisch nicht so anspruchsvoll ist das Bogenschießen. Hier muß mehr auf die Windrichtung geachtet werden, damit der Pfeil so oft wie möglich ins „Schwarze“ trifft. Nett hierbei die eingebauten Gags. Trifft ein Pfeil beispielsweise ins Gras, so kommt ein kleiner Maulwurf aus der Erde und beschwert sich. Wie bei **World Games** wurden hier eine ganze Menge von Gags eingebaut, die bei Mißlingen einer Disziplin erscheinen.

Auf viel Muskeln und hohe Rotationsgeschwindigkeit kommt es beim Hammerwerfen an. „Rührt“ man den Joystick mit

gleichmäßiger Geschwindigkeit im Kreis, so können gute Weiten erzielt werden. Eine gute, aber anstrengende Disziplin. Körperlich ermüdend ist auch der Hürdenlauf, da der Stick hier schnellstmöglich nach links und rechts gerüttelt werden muß.

Gutes Timing ist beim Stabhochsprung wieder mal erforderlich. Im Rhythmus der Bewegung des Springers wird der Joystick nach rechts und links bewegt. Leider ist die Höchsthöhe allzusehr zu erreichen. Trotzdem eine sehr gut in Szene gesetzte Disziplin.

Ins kühle Naß darf sich der Spieler beim Turmspringen begeben. Auf den ersten Blick etwas bieder aussehend, wird hier doch alles von der Vorwärtsschraube bis zum Rückwärtssalto geboten. Bei schönen Kombinationen können die Punkte nur so winken.

Mit toller, ausgetüftelter 3D-Vektorgrafik präsentiert sich das Radrennen. Längstmöglich

sollte hier im Windschatten des gegnerischen Fahrers gefahren werden, damit Kraft für die letzte Runde gespart wird. Dann nämlich sollte mit voller Geschwindigkeit ins Ziel gerast werden. Trotz Vektorgrafik eine etwas langatmige Disziplin, sowohl hier als auch in der Realität.

Und nun zum letzten sportlichen Meeting – den Ringen. Wie bei den Parallelbarren kommt es auch hier wieder auf optimales Timing und guten Kombinationen an. Schön animierte Sportler und ein hoher Schwierigkeitsgrad werden geboten.

Äh, nach dermaßen vielen Disziplinbeschreibungen kann ich die Games-Reihe nicht mehr sehen. Trotzdem noch ein Schlußwort zu dieser phänomenalen Compilation: Durch super Grafiken, sehr guten Animationen und garantiert langem Spielspaß kann ich jedem diese Sammlung wärmstens empfehlen, auch wenn die Programme schon einige Jährchen auf dem Buckel haben. Da bis zu acht Mitkonkurrenten „verschiedenster Nationen“ (auch Nationalhymnen werden gespielt) an den Start gehen können und zudem noch Highscores gespeichert werden, bleibt hier die Motivation lange auf 100! Meiner Meinung nach die bisher absolut beste Compilation überhaupt! Hierfür darf man EPYX eigentlich nur danken!

Hans-Joachim Amann

Animation	9-11
Sound	9
Realitätsnähe	11
Spaß/Spannung	9-12
Preis/Leistung	12



GAME, SET & MATCH, STARBYTE

Die Sparte Tennis war eigentlich immer den Konsolen vorbehalten. Am Thron des legendären PC-Engine WORLD COURT TENNIS hat jedenfalls bislang noch kein Konkurrent dieses Genres zu rütteln gewagt, geschweige denn vermocht. Insbesondere im 16-Bit-Bereich waren die bisherigen Programmierleistungen in Sachen Tennis doch eher unbefriedigend, wogegen die Besitzer von 8-Bitern schon seit längerem auf recht ordentliche und vor allem spielbare Resultate zurückgreifen können. Dank des in Bochum angestammten Softwarehauses STARBYTE dürfen nun auch alle tennisbegeisterten Amiga-User aufatmen, denn mit TIE BREAK scheint wohl ein neues Tenniszeitalter auf diesem Rechner angebrochen zu sein. Zwar gibt es bei diesem Spiel vereinzelt Anlaß zur Kritik, doch derart pakend und rasant ging es selten bei einer Tennissimulation zu.

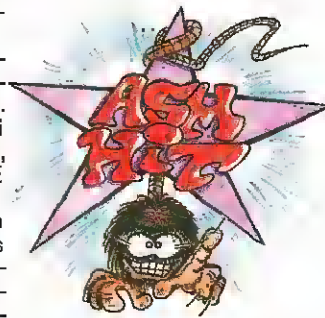
Programm: Tie Break, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Starbyte, 4630 Bochum, **Muster von:** Starbyte.

„Mein Gott, gebt uns mehr Speicherplatz!“ Diese Worte entsprangen des öfteren ANDREAS SEEBECK, dem Macher von TIE BREAK, als er der ASM-Redaktion ausgiebig sein neuestes Werk vorführte. Die magische Grenze von 512 KB trägt jedenfalls die eigentliche Schuld daran, daß viele witzige Ideen (z.B. Diskussionen mit dem Schiedsrichter) wieder ad acta gelegt werden mußten. Glücklicherweise kam der Hersteller STARBYTE nicht auf die verwegene Idee, sich mittels Nachladetechniken aus der Affäre zu ziehen, die Folgen für den Spielfluß wären sicher eklatant gewesen. Doch mit derartigen „Leiden“ mußten sich Programmierer bekanntlich schon immer herumschlagen. Im Falle TIE BREAK ist dieses Unterfangen, wie schon angedeutet, voll auf geglückt. TIE BREAK untergliedert sich in verschiedene Spielmodi, ein Feature, das bei Spielen dieser Art mittlerweile zum Standard gehört. Zu Beginn empfiehlt es sich natürlich, einige „Trainingsstunden“ zu absolvieren, um erst einmal das richtige Feeling für Schläger und Ball, sprich: die Steuerung zu bekommen. Allerdings solltet Ihr Euch nicht allzu lange bei dem obligatorischen „Warm-up“ aufhalten, denn einen guten Compu-Tennisspieler zeichnen eben nicht nur gute Schläge, sondern auch eine gehörige Portion Spielpraxis aus, ganz zu schweigen davon, daß sich der Computer auf die Dauer als „langweiliger“ Trainer erweist. So richtig zur Sache geht es nun aber im World Tournament-Modus, dem eigentlichen Hauptteil dieses Spielchens. Wie im richtigen Tennisleben gilt es hier, die Weltrangliste (leider nur die der Herren) zu erklimmen, um schließlich als die absolute Nummer 1 vom Computer ausgespuckt zu werden. Nicht nur Boris Becker

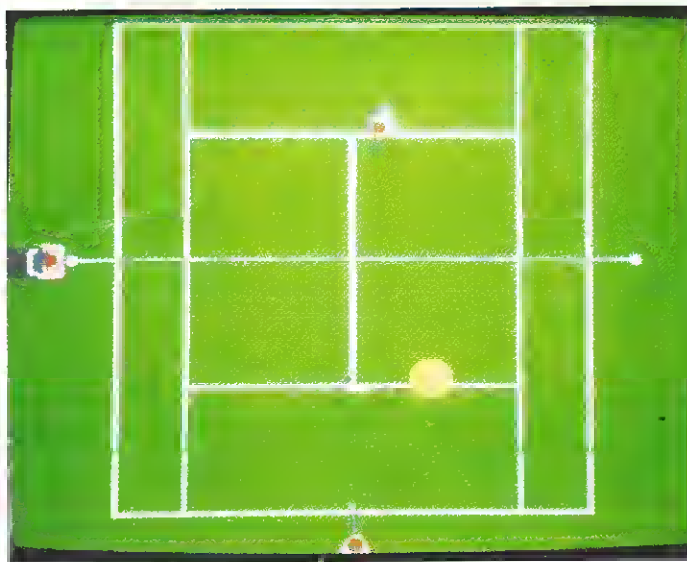
weiß bekanntlich ein Liedchen davon singen, wie lang und beschwerlich der Weg dorthin sein kann. Im Gegensatz zu manch anderem Tennisgame können sich bei TIE BREAK bis zu 16 Spieler (das restliche Feld füllt der Computer auf) an der Jagd nach Ranglistenpunkten beteiligen, so daß sich aus dem „monotonen“ Fight gegen den Compu schnell ein packender Konkurrenzkampf entwickelt, der für zusätzliche Motivation sorgen dürfte. Aus einer Palette von insgesamt 16 Ranglistenspielern könnt Ihr nun Eure eigenen Reken auswählen. Allerdings sei gleich gesagt, daß der TIE BREAK-Tennis-Zirkus lediglich fiktive Ballgenies umfaßt, bei denen jedoch gewisse Ähnlichkeiten zu bekannten ATP-Größen nicht zu verkennen sind. Etwas aus dem Rahmen fällt die Nummer 9 der STARBYTE-

Rangliste, denn hinter dieser verbirgt sich nichts anderes als das Konterfei von MANFRED KLEIMANN. Im Spiel erweist sich Manni als durchaus brauchbarer Allroundspieler mit guten Kämpferqualitäten.

Aber auch die anderen 15 Tennisspieler, die dem Spieler jeweils mit einem witzigen Mini-Portrait präsentiert werden, besitzen Ihre Stärken und Schwächen, so daß die Qual der Wahl anfangs gar nicht mal leicht fällt. Die STARBYTE-Tour setzt sich einerseits aus den vier größten ATP-Turnieren zusammen, als da wären die Australian Open, die französischen Meisterschaften, die heilige Rensschlacht in Wimbledon sowie die U.S. Open. Ferner könnt Ihr noch bei den New York Masters und im Davis Cup um die begehrten Punkte fighten. Die beiden letzten Turniere sind je-



»TIE BREAK – Tennis nach Maß; Tennis – ein Muß! Selten war Tennis so schön!«



doch in diesem Rahmen etwas unrealistisch, da beim Masters-Turnier nur die acht besten Spieler eingeladen werden. Im Davis Cup geht es ohnehin nur um nationales Prestige, nicht aber um Ranglistenpunkte. Aber, was soll's.

Selbstverständlich haben die Macher von TIE BREAK an die „Tournament-spezifischen“ Bodenbeläge (bis auf Beton) gedacht, wodurch die ganze Sache noch zusätzlichen Reiz gewinnt. Schließlich ist das Verhalten der Filzmurmel im späteren Spiel auf Rasen ganz anders als z.B. auf Sand, wie Ihres vielleicht von eigenen Tennis-acts her kennt. Zu guter Letzt könnt Ihr noch die Bspannungshärte (20, 25 und 30 kg) sowie das Gewicht (leicht oder mittel) des Schlägers festlegen, was natürlich einen immensen Einfluß auf das eigene Schlagverhalten hat. Ein Patentrezept bei der Wahl des Schlägers möchte ich Euch jedoch nicht anbieten, denn allein schon bei uns im Verlag schwor jeder auf einen anderen Schlägertyp. TIE BREAK dürfte wohl das erste Spiel dieses Genres sein, in dem sich derart viele, wohlgezeichnete realistische Einstellungen tätigen lassen. Natürlich können diese Vorgaben, wie auch später jederzeit die aktuellen Spielstände, abgespeichert werden.

Neben dem Trainingspart und der World Tournament-Sektion beinhaltet TIE BREAK noch einen Modus, der speziell für mehrere Spieler zugeschnitten wurde. Ähnlich dem World Tournament können hier bis zu zehn Spieler in einer Einzel- oder Doppelkonkurrenz an den Start gehen. Ebenso bleiben Optionen wie Beschaffenheit des Untergrundes (Rasen, Sand etc.) wie auch Art des Schlägers erhalten. Meines Erachtens kommt in diesem Programmteil besonders viel Stimmung auf, denn ein Doppel mit vier menschlichen Wesen gleichzeitig (!) ließ noch jeden Fight gegen den Computer erblissen.

In Sachen Steuerung sind die Programmierer von TIE BREAK zweifelsohne einen „revolutionären“ Weg gegangen. Zum einen wäre da der mitgelieferte Joystickadapter zu nennen, mit dessen Hilfe nun keiner dervier möglichen Tennisspieler auf seinen geliebten Freudenknüppel zu verzichten braucht. Doch wesentlich interessanter dürfte sein, daß die Jungs von STARBYTE positive Steuerungselemente vergangener Tennisspiele geschickt kombiniert, wodurch eine nahezu perfekte wenn auch anfangs schwer zu handhabende Steuerung entstand. Besonders gut gefiel mir





Joysoft

Inh. Gabriele Hartmann

ca. 35000 Computerbesitzer erhalten regelmäßig unsere kostenlose Preisliste. Sie auch, wenn Sie wollen.

Deutschlands beliebtestes Softwarehaus empfiehlt:

PROGRAMMTITEL	-C64-	-AMI-	-ST-	-PC-	PROGRAMMTITEL	-C64-	-AMI-	-ST-	-PC-
100% DYNAMITE COMP.	49.90	-	-	-	JACK NIKLAUS GOLF	64.90	64.90	64.90	-
688 ATTACK SUB	-	69.90	-	79.90	KAISER	-	-	-	109.00/119.00
A 10 TANK KILLER	-	-	-	89.90	KEEP THE HIEF	69.90	-	-	69.90
AIRBORNE PANGER	49.90	64.90	64.90	-	KICKOFF	39.90	49.90	49.90	-
ATTACK CHOPPER	-	-	-	99.00	KICKOFF EXTRA TIME	-	34.90	34.90	-
AUSTERLITZ	69.90	69.90	69.90	-	KINGSQUEST I, II, III	89.90	89.90	89.90	-
B.A.T.	79.90	79.90	-	-	KINGSQUEST IV	-	89.90	89.90	-
BALANCE OF POWER II	69.90	69.90	69.90	-	KINGSQUEST V	-	89.90	89.90	-
BARD'S TALE II	49.90	64.90	64.90	-	LASER SQUAD	39.90	54.90	-	109.00
BATMAN - THE MOVIE	44.90	69.90	54.90	-	LEISURE SUIT LARRY II	-	-	79.90	89.90
BATTLE SQUADRON	69.90	-	-	-	LEISURE SUIT LARRY II 1MB	89.90	-	-	-
BATTLESHIP	64.90	-	-	64.90	LEISURE SUIT LARRY III	-	-	-	109.00
BATTLES OF NAPOLEON	69.90	-	-	74.90	LIFE & DEATH	64.90	-	-	69.90
BEACH VOLLEY	39.90	69.90	69.90	-	LIGHTHOUSE	64.90	64.90	-	-
BLOCK OUT	69.90	-	-	69.90	LORDS OF FISHING SUN DTS	84.90	-	-	-
BLOODWYCH	44.90	69.90	69.90	69.90	LOST PATROL	69.90	-	-	-
BLOODWYCH DATA DISK	-	39.90	39.90	-	LOW BLOW	-	-	-	69.90
BLUE ANGEL 69	44.90	69.90	64.90	69.90	M1 TANK PLATOON	-	-	-	99.00
BLUE ANGELS	44.90	-	-	69.90	MADDEN FOOTBALL	39.90	-	-	69.90
BORSENFIEBER	59.90	74.90	74.90	74.90	MANHUNTER	74.90	79.90	79.90	-
BOMBER	54.90	74.90	74.90	84.90	MANHUNTER II	69.90	69.90	69.90	-
BORODINO	74.90	74.90	74.90	-	MANIAC MANSION - DTS	59.90	69.90	69.90	69.90
BUDOKAN	69.90	-	-	69.90	MICROPROSE SOCCER	59.90	69.90	69.90	69.90
CABAL	44.90	69.90	54.90	-	MIDWINTER	64.90	69.90	69.90	79.90
CARTHAGE	69.90	-	-	-	MILESTONE	49.90	64.90	64.90	-
CAVEMAN UGHLYMPICS	39.90	-	-	69.90	NEW ZEALAND STORY	44.90	69.90	69.90	-
CENTURION: DEF. OF ROM	-	-	-	69.90	NINJA WARRIORS	39.90	64.90	49.90	-
CHAMBERS OF SHAOLIN	69.90	69.90	54.90	-	NORTH & SOUTH	39.90	69.90	69.90	74.90
CHAMPIONS OF KRYNN	69.90	-	-	79.90	OIL IMPERIUM	39.90	59.90	69.90	59.90
CHAOS STRIKES BACK	-	-	-	64.90	OMEGA	79.90	79.90	79.90	-
CHASE H.O.	39.90	64.90	64.90	-	OTHELLO KILLER	59.90	59.90	59.90	-
CODENAME ICEMAN	-	-	-	109.00	P47 THUNDERBOLT	39.90	64.90	64.90	-
COLONEL'S BEQUEST	-	-	-	109.00	PHARAO	69.90	69.90	69.90	-
CONQUEROR	-	-	-	69.90	PICTIONARY	54.90	74.90	74.90	-
COURSE OF AZUR BONDS	69.90	-	-	79.90	PIRATES DEUTSCH	49.90	69.90	69.90	69.90
CYBERBALL	-	-	-	59.90	PLAYERMANAGER DTS	59.90	59.90	-	-
DE LUX VIDEO	99.00	-	-	-	POLICE QUEST I	69.90	59.90	69.90	-
DOGS OF WAR	49.90	49.90	-	-	POLICE QUEST II	89.90	69.90	74.90	-
DON'T GO ALONE	-	-	-	69.90	POOL OF RADIANCE	69.90	-	69.90	69.90
DOUBLE DRAGON 2	39.90	49.90	49.90	64.90	POPULOUS	69.90	69.90	69.90	-
DRAGON SPIRIT	69.90	-	-	69.90	POWERBOAT	49.90	64.90	64.90	64.90
DRAGON WARS	39.90	-	-	79.90	POWERDRIFT	39.90	64.90	64.90	-
DRAGONS BREATH	74.90	74.90	-	-	PRECIOUS METAL	69.90	69.90	-	-
DRAGONS LAIR	89.00	-	-	109.00	PREMIER COLLECTION 2	79.90	74.90	-	-
DRAGONS OF FLAME DTS	69.90	69.90	69.90	-	PRESSUMED GUILTY	-	-	-	69.90
DRAXKHEN	79.90	-	-	-	PRINCE	69.90	69.90	69.90	-
DUNGEON QUEST	64.90	-	-	-	PROMISED LANDS	39.90	69.90	39.90	-
DUNGEONMASTER DTS	74.90	74.90	-	-	QUARTZ	69.90	-	-	-
DYTER 07	49.90	-	-	-	RAINBOW ISLAND	39.90	64.90	54.90	-
EAST VS WEST	69.90	69.90	69.90	-	RAINBOW WARRIOR	39.90	64.90	64.90	-
ELITE DEUTSCH	-	-	-	64.90	RED STORM RISING	49.90	-	69.90	99.00
EMPEROR OF THE MINES	-	-	-	64.90	RENAISSANCE	-	-	-	49.90
EPOCH	49.90	-	-	69.90	RICK DANGEROUS	39.90	64.90	64.90	64.90
EPYX 21	44.90	-	-	69.90	RIMMIS OF MEDUSA	74.90	74.90	-	-
ESCAPE TO HELL	-	-	-	69.90	ROCK & ROLL	39.90	64.90	64.90	-
EUROPEAN SPACE SIMUL	79.90	79.90	-	-	SCRAMBLE SPIRITS	49.90	-	-	-
F 15 STRIKE EAGLE II	-	-	-	99.00	SECOND WORLD	-	-	-	-
F 16 COMBAT PILOT	64.90	64.90	64.90	-	SENTINEL WORLDS	39.90	-	-	69.90
F 16 FALCON DTSCH	84.90	74.90	-	-	SHERMAN M4	-	-	-	-
F 16 FALCON MISSION DTS	54.90	59.90	-	-	SHINOBI	39.90	49.90	49.90	-
F 19 STEALTH FIGHTER	-	-	-	99.00	SHUFFLEPUCK CAFE	39.90	64.90	64.90	-
F 20 RETALIATOR	74.90	74.90	-	-	SILKWORM	39.90	54.90	54.90	-
FAERY TALE ADVENTURE	59.90	-	-	89.90	SIM CITY	74.90	89.00	79.90	-
FALLEN ANGEL	-	-	-	69.90	SKATE OR DIE	69.90	69.90	-	-
FERRARI FORM. ONE	49.90	-	-	64.90	SOCCER MANAGER PLUS	49.90	49.90	-	-
FIENDISH FREDDYS	64.90	-	-	89.90	SPACE ACE	99.00	-	-	-
FLIGHT SIMULATOR IV	-	-	-	129.00	SPACE ACE	-	-	-	99.00
FOOTBALLER	-	-	-	-	SPACE QUEST	69.90	69.90	-	-
OF THE YEAR 2	39.90	49.90	49.90	-	SPACE QUEST II	69.90	69.90	79.90	-
FUGGER	39.90	59.90	59.90	-	SPACE QUEST III	89.90	79.90	89.90	-
FULL METAL PLANET	69.90	69.90	74.90	-	SPACE ROGUE	59.90	79.90	-	79.90
FUTURE WARS	69.90	64.90	-	-	SPHERICAL	-	-	-	54.90
GAZZAS SUPER SOCCER	39.90	64.90	64.90	-	STADT DER LÖWEN	99.00	-	-	-
GHOSTBUSTERS 2	39.90	64.90	64.90	74.90	STAR COMMAND	74.90	74.90	84.90	-
GOLD OF THE AMERICAS	69.90	69.90	69.90	-	STARLIGHT	39.90	69.90	69.90	-
GOLDRUSH	69.90	69.90	74.90	-	STARLIGHT 2	-	-	-	69.90
GRAND OUVERT	49.90	-	-	-	STORMLORD	39.90	49.90	49.90	-
GRAND PRIX CIRCUIT	39.90	69.90	69.90	69.90	STREET ROD	-	-	-	59.90
GREAT COURTS	69.90	69.90	69.90	-	STUNT CAR RACER	39.90	69.90	69.90	-
GUNSHIP	59.90	99.00	79.90	99.00	SUMMEREDITION	64.90	64.90	-	-
HARD DRIVIN	39.90	59.90	59.90	-	SUPER SCRAMBLE	54.90	-	-	79.90
HARPOON	-	-	-	84.90	SUPERCARS (GREMLIN)	49.90	49.90	-	-
HAWAIIAN ODYSSEY	49.90	49.90	49.90	49.90	SUPERLEAGUE	-	-	-	-
HEROES QUEST	-	-	-	109.00	SOCCER	39.90	-	-	-
HILLSPAR	59.90	64.90	64.90	69.90	SUPERWONDERBOY	-	-	-	-
HONDA RVF DEUTSCH	69.90	69.90	-	-	IN MONSTER	39.90	69.90	49.90	-
HOUND OF SHADOW	69.90	69.90	69.90	-	SWORD OF SAMURAI	-	-	-	79.90
IMPERIUM	69.90	69.90	-	-	SWORD OF TWILIGHT	69.90	-	-	-
INDIANA JONES III	69.90	69.90	79.90	-	TABLE TENNIS SIMULATOR	54.90	54.90	-	-
INDIANAPOLIS 500	69.90	-	-	69.90	TAKE EM OUT	59.90	-	-	-
INFESTATION	64.90	69.90	-	-	TANGLED TALES	54.90	-	-	74.90
INTERPHASE	69.90	69.90	69.90	-	TANK	-	-	-	79.90
IRON LORD	49.90	69.90	-	79.90	TANK ATTACK	39.90	64.90	64.90	-
IT CAME FROM	-	-	-	-	TANK PLATOON	-	-	-	-
THE DESERT DTSCH	64.90	-	-	-	TEENAGE MUTANT	-	-	-	79.90
JACK NICKLAUS COURSES 1	39.90	-	-	39.90	TEST DRIVE II	49.90	69.90	-	69.90

Irtum und Preisänderungen vorbehalten.

Mit *** gekennzeichnete Artikel werden in Kürze erwartet, bei Drucklegung noch nicht lieferbar.

WIR HALTEN STÄNDIG

EINIGE TAUSEND PROGRAMME

FÜR SIE AUF LAGER! Demos lieferbar!

Filiale Düsseldorf 1

Pempelforter Str. 47, Tel: 02 11 - 36 44 45

Mo-Fr von 10 Uhr bis 18 Uhr 30

Mittwochs bis 13 Uhr

Sa. bis 14 Uhr, langer Samstag bis 16 Uhr

Filiale Köln 1

Mathiasstrasse 24-26, Tel: 02 21 - 23 96 26

Mo-Fr von 10 Uhr bis 13 Uhr

und von 14 bis 18 Uhr 30

Sams. bis 14 Uhr, langer Sams. bis 16 Uhr

Filiale Köln 41

Gottesweg 157 (Laden und Versand)

Tel: 02 21 - 44 30 56

Mo-Fr 10 bis 18 Uhr 30 Sa. bis 14 Uhr

Filiale Bonn

NEUERÖFFNUNG!

Münsterstraße 18, Tel: 02 28 - 65 97 26

Mo-Fr von 10 Uhr bis 13 Uhr

und von 14 bis 18 Uhr 30

Sams. bis 14 Uhr, langer Sams. bis 16 Uhr

Deutschlands leistungsfähigster

BLITZ-Versand

erreichen Sie unter der SAMMELNUMMER

0221 - 44 30 56

Telefonische Bestellannahme rund um die Uhr. Anruf genügt.

Lieferung per Nachnahme, Eilpost-Service und Sicherheitsverpackung auf Wunsch.

daß sowohl der Computer den eigenen Tennisspieler über den Platz zum Ball flitzen läßt, wie auch der Spieler zwischen den Schlägen jederzeit selbst in die Steuerung eingreifen kann. So läßt sich z.B. nach eigenem Gutdünken eine Netzattacke einleiten, wogegen der Computer vielleicht weiter an der Grundlinie verharret hätte. Bei den Schlägen selbst ist genauestes Timing angesagt, wofür Ihr schon einigen Trainings-schweiß investieren müßt. Die Schlagbewegung läuft bei TIE BREAK wie im richtigen Tennis ab. Eine frühe Ausholbewegung ist ebenso unabdingbar wie der genaue Zeitpunkt, an dem der Ball schließlich geschlagen wird. Es führt sicher-

Sicherlich mag dies an der verwendeten Vogelperspektive liegen, die von vorne herein kein großes Grafikspektakel erlaubt. Allerdings wäre schon etwas mehr Pliff auf dem „kahlen“ Spielfeld vonnöten gewesen, denn so bleibt die Grafik halt nur Mittelmaß. Balljungen, Netzrichter und der große Unparteiliche sorgen wenigstens für etwas Abwechslung. Als verwirrend dürfte sich die Tatsache erweisen, daß alle Akteure „gemäß der Regeln“ den Platz im weißen Dress betreten. Die Animation geriet, soweit sich das aus der Vogelperspektive überhaupt beurteilen läßt, durchaus passabel. Gleiche positive Kritik gilt dem augenfreundlichen Scrolling.



Die Vogelperspektive erlaubt kein großes Grafikspektakel

lich zu weit und würde zudem den Spielspaß mindern, wenn ich jetzt die Feinheiten der Steuerung im Detail erklären würde. Nur so viel: Die Steuerung hätte wohl kaum realistischer ausfallen können, einmal abgesehen vom Aufschlag, den der Spieler kaum beeinflussen kann. Das Schlagrepertoire gleicht dem anderer Tennis-spiele, so daß Ihr also keinesfalls auf Bonbon-Schläge wie den Top-Spin, den Lob, den Slice oder den Stopp verzichten müßt. Einfach faszinierend ist der hohe Grad an Realitätsnähe, wie er bei TIE BREAK an den Tag tritt. Vor allem das wirklichkeitsnahe Flugverhalten des Balles hebt die Stimmung. Lediglich der Stopp-Ball ging etwas in die Hose, denn in manchen Fällen wirkt der Back-bzw. Seitenspin übertrieben. In grafischen Belangen tiel TIE BREAK recht ordentlich aus. Erstes Indiz hierfür dürften die hübschen Zwischengrafiken (Abbilder der Spieler etc.) sowie die gelungene grafische Gestaltung der einzelnen Menüs sein. Die eigentliche Spielgrafik zeigte sich aber leider von einer eher mageren Seite.

Den Clou stellt wohl die digitalisierte Sprachausgabe dar, die den Spieler ständig über des Schiedrichters „Meinung“ auf dem Laufenden hält. Auch die Ballgeräusche und die sonstigen Sound FX hören sich gut an.

Sollten in der letzten Passage unter Umständen Zweifel an den Qualitäten von TIE BREAK aufkommen sein, so möchte ich beschwichtigend sagen, daß die grafischen Aussetzerchen keinesfalls ins Gewicht fallen. Vielmehr wird das neue STARBYTE-Produkt durch den Variantenreichtum bei den Schlägen, die vielen realistischen Elemente und vor allem durch die extrem hohe Spiel-freude (4-Player-Option etc.) geprägt. Kurzum: TIE BREAK stellt im Bereich der Homecomputer wohl das derzeitige Non-plusultra in Sachen Tennis dar. Weiter so, STARBYTE!

Torsten Blum

Grafik/Animation	8
Sound	9
Realitätsnähe	11
Spaß/Spannung	12
Preis/Leistung	10





Kurze Unterbrechung, nach der Werbung geht's weiter.
Fotos: Amiga

Programm: TV Sports Basketball, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Cinemaware, USA, **Muster von:** Mirrorsoft, London, England.
Erspart Euch das Grauen, welches uns CINEMWARE mit ihrem TV SPORTS BASKETBALL beschert hat. Nach dem Smash-Hit TV Sports Football stieg die Vorfreude auf die noch ausstehende Automatenkonvertierung wohl bei allen Sportfreunden ins schier Unermeßliche. Doch anscheinend war es wieder einmal an der Zeit, daß sich ein im Vorfeld derart hoch gepushtes Game in Wahrheit als ein mehr oder minder großes Flöppchen erweist. Der amerikanische Nobelhersteller konnte mit seiner Basketballversion nämlich ganz und gar nicht an alte Glanzzeiten anknüpfen. Erste Anzeichen für den ganzen Schlamassel lassen sich schon am Vorspann festmachen. Wie zu Beginn einer typisch amerikanischen Basketball-Übertragung blendet auch die CINEMWARE-Regieführung einige Sekunden Totalperspektive auf die Zuschaueremassen in der gewaltigen Sport-Arena ein. Allerdings möchte trotz der brillanten Grafik keine rechte Vorfreude auskommen, denn das Schwenken der Kamera, sprich: das Scroolink hatten die Jungs von CINEMWARE bekanntlich noch nie so gut drauf.

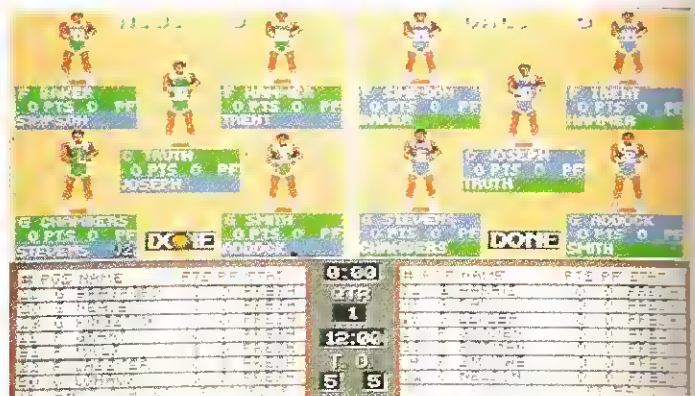
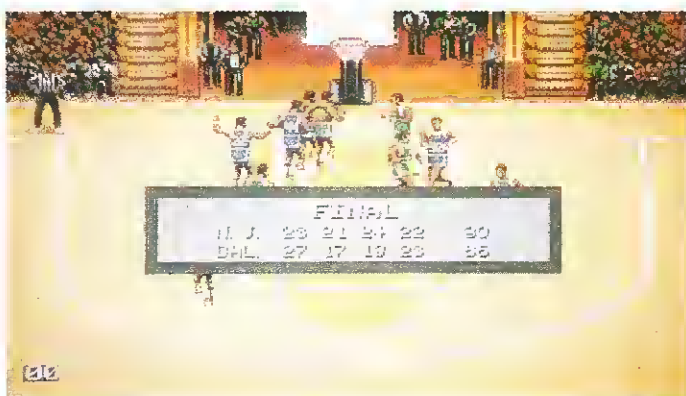
Eigentlich gehörte es ja immer zu unseren Tugenden, derartige Mätzchen innerhalb eines Vorspannes im Test unberücksichtigt zu lassen, doch diese Schludereien ganz zu Beginn des Spieles sind geradezu charakteristisch für die gesamte Aufmachung von TV SPORTS BASKETBALL. Vom Spielautbau her gleicht das Basketball-Game im Grunde genommen sehr dem Football-Vorgänger. So untergliedert sich das Spiel wieder in einen Liga-Modus sowie in einen „Just-for-Fun-Part“, in dem Ihr einzelne Matches bestreiten könnt. Mittels eines Joystick-Adapters (Parallel-Port) können in der letztgenannten Spielart bis zu vier Akteure gleichzeitig antreten, ein leider viel zu selten genutztes Feature im Bereich der Sportspiele (bekannt eigentlich nur durch Hot Ball oder Tiebreak, Anm. v. M.K.). Natürlich übernimmt Monsieur l'ordinateur die unbesetzten Positionen. Für die „Basketball-Simulanten“ wesentlich interessanter dürfte die CWBA sein, das CINEMWARE-Pendant der amerikanischen Basketballliga NBA. Aus einem Pool von 28 Teams, die sich in vier Divisionen (zwei Conferences) unterteilen, kann sich der Spieler seine eigene(n) Wunschmannschaft(en) herauspicken, um mit diesen die inoffizielle BB-Weltmeisterschaft zu erringen. Ähnlich dem

großen Ideal folgen den Gruppenspielen der Compi-Liga die Play-offs, in denen es erst recht zur Sache geht oder, besser gesagt, gehen sollte. Zu guter Letzt stehen Euch noch zahlreiche, informative Statistiken zur Verfügung, welche sich jederzeit abrufen lassen. Auf bekannte Spielernamen wird man übrigens höchstens in versteckter Form (Michael Jordan entspricht Mike Jordache) treten, wofür es mit Sicherheit „Copyright“-Gründe gibt. Dürfte man bis jetzt noch auf eine exzellente Basketball-Simulation hoffen, so geht es nun TV SPORTS BASKETBALL an den Kragen. Schon vom Tipoff an läuft nämlich während der eigentlichen Spielphase eigentlich alles neben der Spur. Obwohl grafisch exzellent in Szene gesetzt, bleibt der Nutzen des antänglichen „Gerangels“ um den Ballbesitz fraglich. Schließlich dürfte wohl kaum einer nur wegen eines einzigen (!) Buttondruckes ermüdende Ladezeiten (wie übrigens auch sonst während des Spieles) in Kauf nehmen, zumal nach diesem grafischen Lektürebissen wenige „Sekunden“ später die grafische Ernüchterung folgt. Die Macher scheinen in puncto Spielfeldgestaltung jedenfalls auf dem prähistorischen Stand des Oldies Two on

Two stehengeblieben zu sein. So setzt sich das Spielfeld aus zwei Einzelbildern (Blick auf Korb und Umgebung sowie „Mittelfeld“) zusammen, die an Kargheit wohl kaum noch zu übertreffen sein dürften. Anstatt eines sauberen Scrollings erwartet den Spieler also simples Umblenden. Das Bild mit dem Blick auf das „Mittelfeld“ hätte übrigens auch ganz eingespart werden können, denn während dieser Sequenz lassen sich keinerlei Spieler steuern (Bingo!). Im Klartext bedeutet dies, daß bei TV SPORTS BASKETBALL zwar deswegen das Positionsspiel um den Korb sehr betont wird, aber das Fast-Break-Spiel und somit viel von der Spritzigkeit dieses Sportes verloren geht. Der Spielfluß wird des weiteren durch „Reporter“-Kommentare (dennoch interessant, weil originalgetreu) gehemmt, die nach Korbwürfen, Fouls und vor allem Steals (!) für einige Sekunden eingeblendet werden. Die Gestaltung der Spielersprites sowie deren Animation geriet eher mittelmäßig. Während die Basketball-Recken nur im Uni-Look auf dem Court agieren, tielen die eigentlichen Bewegungen doch wirklickeitsnah aus. Zu allem Übel leidet der Animationsfluß zusehends unter steigender Spielerzahl, so daß alle zehn Akteure zugleich ein erschreckendes Ruckeln und Zuckeln auf den Screen zaubern. Ansonsten orientiert sich TV SPORTS BASKETBALL eng an dem Regelwerk des Basketballsportes sowie dessen Spielformen (Hakenwürfe, Dunks, Blocks etc.) Vermißt habe ich dagegen die taktischen Varianten während des Spieles, die sich leider nur auf die Abwehrarbeit beschränken. Die Soundeffekte halten sich ebenso in Grenzen. Enttäuschend!! Torsten Blum

Am besten,
Ihr blättert
WEITER...

Animation	6
Sound	7
Realitätsnähe	9
Spaß/Spannung	5
Preis/Leistung	4



Programm: Paris - Dakar 90,
System: Atari ST, **Preis:** ca. 80
Mark, **Hersteller:** Coktel Vision,
Frankreich, **Muster von:** Her-
steller.

Wenn schon Autorennen,
dann natürlich gleich **PA-
RIS - DAKAR 90**. Die französi-
schen Herrn Programmierer
der Firma **COKTEL VISION**
scheinen allerdings allesamt
keinen Führerschein zu besit-
zen oder haben zumindest
überhaupt keinen Plan, wie
so'n Autorennen ablaufen
hat. Ansonsten hätten sie be-
stimmt nicht solch ein
Schnarchspiel programmiert
(iss ja voller Aale).

Was müssen wir nun tun? Fah-
rer und Karre auswählen, und
schon geht's ab in die Wüste.
Die Strecke ist links und rechts
durch Steine markiert. Der
Spieler verfolgt sein persönli-
ches „Dakar“-Erlebnis inner-
halb eines PS-starken Allrad-
Monsters. Man blickt durch die
Windschutzscheibe; sieht Fah-
rer, Co-Pilot und Armaturen.
Unser Kontrollsystem besteht
aus Tacho, Kompaß und Radar-
schirm, der eigentlich keiner ist,
dem Spieler aber die Möglic-
keit eröffnet, die betreffende
Teilstrecke, nebst Mitkonkur-
renten, zu überblicken. In
„Wahrheit“ handelt es sich um
das Gebetsbuch des Beischlä-
fers (siehe oben: schnarch...).
Von der Perspektive her dürfte
ich wohl auf dem Rücksitz Platz
genommen haben.

Eine Hand erscheint auf dem
Bildschirm und zählt: drei, zwei,
eins, go! Also, setze ich mein
Fahrzeug in Bewegung, indem
ich den Joystick nach vorn rei-
ße. Da die Strecke sehr unüber-
sichtlich ist, muß ich mich wohl
oder übel nach dem Gebets-
buch/Radarschirm richten.
Aber was ist das? Der stimmt to-
tal nicht mit der Strecke über-
ein. Folgedessen mache ich ei-
nen kleinen Abstecher in die
Wüste. Dort fahre ich über
Stock und Stein, auch über Bü-
felskelette, habe die Orientie-
rung verloren. Dem Radar-
schirm nach müßte ich mich auf
der Rennstrecke befinden,
doch von der ist weit und breit
nichts zu sehen. Ich verliere
Punkte, verursache einen
Crash nach dem anderen und...
over, „Break down“ erscheint
auf dem Screen.

Mit der Annahme, daß ich nun
wieder von vorn beginnen müß-
te, lag ich falsch. Ein Pausen-
bild wird gezeigt, und ich darf
die nächste Strecke in Angriff
nehmen. Nun versuche ich,
durch langsames Fahren das
Ziel zu erreichen, schaffe es

DAS 1001ste Autorennen



Der Blick aus dem Cockpit

auch und warte gespannt, was
jetzt wohl kommt. Es passiert
jedoch nichts Spannendes,
das nächste Bild wird gezeigt,
dann folgt der nächste Teilab-
schnitt.

Mit anderen Worten: Es ist also
völlig egal, ob ich einen Crash
baue oder im Ziel ankomme, ich
komme halt irgendwie immer
durch (denn auf die Fahrzeit
kommt es letztlich an!)

Das Ganze passiert sechsmal,

und dann passiert etwas, womit
ich nie gerechnet hätte: Das
Game ist zu Ende, und es geht
gleich wieder von vorn los. Das
kann's doch wohl noch nicht
gewesen sein!? Doch, es ist so,
das war schon alles. Ich fasse
es nicht!

PARIS DAKAR ist grafisch ei-
gentlich ganz gut gemacht,
wenn man mal von diesem oder
jenem Ruckeln absieht. Aber
wo bleibt der Anreiz, dieses Ga-
me zu spielen? Der ist wahr-
scheinlich irgendwo auf der
Strecke Paris-Dakar verloren-
gegangen. Ein Game, das man
ohne Schwierigkeiten durch-
spielen kann, ist doch nur öde.
Gut, ich stand in der Fahrerliste
nicht auf Platz eins. Aber trotz-
dem hatte ich irgendwie über-
haupt keinen Bock mehr drauf,
noch mal zu fahren, denn ich
kannte ja nun schon alles.

Die Motorengeräusche, die
mich sonst schon irgendwie
anheizen, sind bei PARIS DA-
KAR recht kärglich ausgefallen.
Außerdem rauscht's ohne En-
de. Also, bei mir jedenfalls
kommt da null Feeling auf.

Vorsicht ist geboten, wenn man
von COKTEL VISION einen
Rennsimulator in die Griffel
kriegt, denn auch die Vorgän-
ger *African Raiders* und *Skidoo*
waren mindestens genauso
einschläfernd. Bei allen drei
Spielen hat man fast die glei-
che Perspektive, die gleiche
landschaftliche Darstellung,
und auch vom Ablauf her gibt's
keine wesentlichen Unter-
schiede. Die *Lombard Rallye*
von *Mandarin* war zwar auch
nicht gerade der Hit, konnte mir
aber in diesem Genre noch am
besten munden.

Sandra Alter



Die Milch macht's! (Fotos: ST)



Volldampf voraus mit einem KS

Grafik	7
Sound	brumm
Spielablauf	3
Motivation	3
Preis/Leistung	4

Programm: Italia 1990, **System:** Amiga, ST, STE (beide angeschaut), **Preis:** ca. 20 Mark, **Besonderheit:** Ein- bis Vier-Spieler-Modus; beim STE mit vier Sticks zu spielen, **Hersteller:** Codemasters, Alder-maston, England, **Muster von:** Codemasters.

Ruud Gullit zielt das Cover eines neuen (weiteren) Fußball-Games, das **CODEMASTERS** (für 20 Mark!) den Sporthungrigen zum Fraß vorwirft. Der Titel (diesmal „eindeutig“): **ITALIA 1990**. Ob der gute Ruud überhaupt an der WM teilnehmen kann (verletzungsbedingt), ist noch fraglich. Außer Frage steht dagegen, daß **CODEMASTERS** einen Mini-Sampler auf den Markt gebracht hat. **ITALIA 1990** – das sind ja zwei Spiele in einem! Beide sind unterschiedlicher Natur, beide sind rip-offs, Kopien anderer Games. Das eine eine etwas andere Art von *Kick Off*, das zweite eine stark verbesserte Form der *Gary's Superskills*. Somit halte ich eine getrennte Besprechung für angezeigt.

Teil eins: Fußball

Bis zu vier Spieler können am leicht reduzierten Endturnier um die Krone des Meisters streiten. Gehen wir mal vom Regelfall aus (Zwei-Spieler-Modus), so entscheiden wir im „reichhaltigen“ Menü, wer welchen Port in Beschlag nimmt. Spieler drei und vier werden übergangen. Diese werden dann vom Computer gecoacht. So haben wir also nur vier Mannschaften im Rennen um die WM. Zuerst treten die beiden „echten“ Spieler gegeneinander an. Der Gewinner des Spiels trifft dann auf eine CPU-Elf im Halbfinale. Gewinnen wir auch dieses Match, winkt uns im Finale, wieder gegen den Rechner, der Titel.

Nun kann man auch zu zweit in einer Mannschaft gegen den Compi antreten. Diese Variante mundete mir persönlich am besten. Zum Verlauf: Beim Anpfiff sehen wir bereits unsere Mannen, die Torsten (Versuchskaninchen!) und ich steuern. Die „aktiven“ Kicker werden mit der „1“ (für Player One) und der „2“ (zweiter Spieler) dargestellt. Per Knopfdruck ist man in der Lage, einen nebenstehenden oder ballnahen Mitspieler anzufunkeln. Das Umschalten erfolgt reibungslos; allerdings ist die Pseudo-3D-Darstellung etwas mißlungen, was die Perspektiven (huch, wo ist der Ball?) angeht. Bei **ITALIA 1990** bevorzugt man auch die Kurzpass-Methode; längere Bälle zu spielen, ist fast unmöglich.



Mit meinen „Reds“ lieg' ich knapp hinten, ...

ZWEI KOPIEN – EIN SPIEL

Funktionieren könnte es ja, aber wenn man vor der Ballabgabe den Stick nach hinten reißt und gleichzeitig Feuer drückt, landet das Leder in den meisten Fällen in der Galerie.

Die Bälle sind, wie bei *Kick Off*, einfach zu schnell; sie gleichen eher Billard-Kugeln, denn Lederbällen.

Die Ballführung ist wegen der Steuerung etwas tricky; man kann aber so nach 'ner halben Stunde schon mehr mit den Leuten anfangen. Der wohl auffälligste Aspekt: Der Torhüter sieht nicht nur gut aus (realistische Bewegungen, hechten, Ball abfangen oder abschlagen...), er ist auch der mit Ab-

stand beste Compi-Torhüter der Welt, weil hervorragend steuerbar und fangsicher. Wer mit dem Hüten nichts am Hut hat, kann im Menü „AUTO“ auswählen – nun wird der Goalie vom Rechner übernommen.

Die Amiga-Version schnitt in puncto Sound und Grafik (voller Bildschirm im Gegensatz zum ST) besser ab, als die „beiden ST“. Beim STE besteht allerdings die Möglichkeit, allen vier Leuten den Stick in die Flossen zu drücken. Nachteil: Die speziellen Fähigkeiten des STE werden (Hardwarescrolling) nicht genutzt, obwohl im Anfangsmenü zwischen ST und STE unterschieden wird.

Teil zwei: Training

Schönen Gruß von/an *Gary Liniker's Superskills*! Die Master des Codes haben es fertiggebracht, sogar Torsten noch mal zurück zum Spiel zu bringen. Im Krafraum geht es ganz schön zur Sache! Zuerst muß man innerhalb von 15 Sekunden zehn Liegestütze absolvieren. Die Energie-Anzeige macht klar, daß wir unsere Kraft einteilen müssen, damit nicht das Game Over-Signet übers Röhrengerät flattert. Hernach folgen noch die köstlichen „Train-Dich-Teile“ Rumpfbeugen, Gewichtheben, Hock- und Hüpf- sowie Hantel-Übungen. Hat man genug geschwitzt, geht's nicht etwa unter die Dusche, sondern ins Stadion. Dort wird mit 'nem Kumpel um die Wette gesprintet oder das Dribbling geübt (man muß mit dem Ball slalomartig um „Hütchen“ kurven). Zu guter Letzt üben wir noch das Elfer-Schießen. Je zehn Schuß haben die beiden Spieler; je zehnmal hat der gegnerische Goalie die Möglichkeit zu parieren.

Auch im „zweiten“ Teil des **ITALIA 1990** ist der Amiga der stärkere Computer. Bleibt eigentlich nur noch irgendwie zu klären, wie ich die Bewertung der unterschiedlichen Games im Zweierpack darstellen soll. Wie war's ausnahmsweise mal mit zwei Bewertungskästchen. Einverstanden, ja? O.k., dann.

Manfred Kleimann

	Fußball
Grafik	6
Animation	7
Realitätsnähe	8
Motivation	8
Preis/Leistung	9



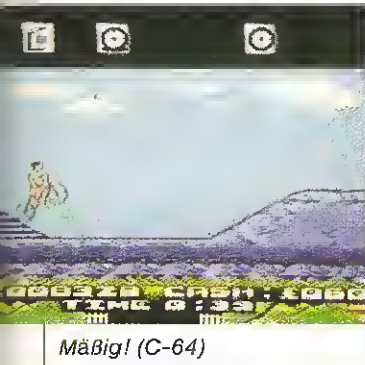
... beim Training war ich wesentlich eifriger! ITALIA – ein „halber Hit“!

	Training
Grafik	9
Animation	9
Realitätsnähe	11
Motivation	9
Preis/Leistung	10

Über Stock und Stein

Programm: Mountain Bike Racer, **System:** C-64 Kassette, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Zeppelin Games, **Muster von:** 10.

Die Zeit der BMX-Räder ist nun endgültig vorbei; die Mountain-Bikes kommen! Unter den Naturfreunden jedoch als umweltschädigend abgestempelt, kann nun jeder dem



Vergnügen des Mountain-Bike-Fahrens auf dem alten C-64 nachgehen, ganz ohne auch nur ein Blümchen zu knicken – ganz umweltfreundlich. Das Programm heißt **MOUNTAIN BIKE RACER** und stammt von **ZEPPELIN GAMES**. Klar, daß so eine Simulation nie soviel Spaß macht, wie die Realität, doch angesichts dessen, daß es schon einige spaßige BMX-Simulatoren (auch Low-Budget) gab, kann man schon was erwarten.

Als Radfahrer offenbaren sich mir nun eine Menge verschiedener Strecken, die so ihre Tücken und Spezialitäten haben. Über Stock und Stein trete ich also kräftig in die Pedale, indem ich den Joystick nach vorne drücke. Kleine Erhebungen lassen mein Bike springen.

Vorsicht hierbei, damit nicht zu weit gesprungen wird und ein unweigerlicher Crash erfolgt. Bei großen Hügeln muß ich dann aber volle Hacke gasgeben, sonst wird die Steigung nicht geschafft, und das Rad fällt mitsamt dem Fahrer um, worauf ein „Autsch“ folgt. Bis auf diesen Ausruf wird nicht gerade viel bei den Soundeffekten geboten, ein paar öde Töne noch beim Springen zum Beispiel, das war's dann schon. Titelmusik ist auch so gut wie überhaupt nicht vorhanden, ein schwaches Gedudel eben. Doch zurück zum Gameplay: Am Ende des Hügels hätte ich jedoch bis auf ein Minimum abbremsen sollen, den der Abhang ist schlammig. Unwissend

fuhr ich jedoch mit Vollgas weiter, und es schlug mich auch gleich nochmal auf die Nase. Nach dem einem Sturz dauert es ein paar Sekunden, bis weitergefahren werden kann. Kostbare Zeit, die vergeht. Als ich jedoch den ersten Kurs nach dem zweiten Versuch geschafft habe, wurden mir pro verbliebene Sekunde zwei Pfund Cash gutgeschrieben, mit denen ich mir in einem Shop am Ende eines jeden Levels etwas kaufen kann. Bleibt kaum oder keine Zeit übrig, hat man eben Pech gehabt und kann nichts kaufen. Bei Überschreiten der vorgeschriebenen Zeit heißt es: Game Over. Im Shop bietet mir dann ein Mädel folgendes an: Breitere Reifen, Spikes, ein Time-Booster, Schmieröl und ein Reparaturset zum Flickern der Reifen. Die Breitreifen nutzen immer etwas, da mit ihnen über manchem Untergrund mit Vollgas gedüst werden kann, was sonst nur mit Minimalgeschwindigkeit möglich ist. Spikes sind natürlich auf Eis sehr effektiv, der Zeitbooster stellt mehr Zeit zur Verfügung, und das Schmieröl verhilft wohl zu einem besseren Laufen des Rades, was ich aber nicht direkt feststellen konnte.

An Hindernissen gibt es noch Fässer, die übersprungen werden müssen, Nägel, über die auch nicht gefahren werden sollte und Mauern, auf denen sehr langsam und gleichmäßig gefahren werden muß, damit das Gleichgewicht gehalten wird.

Der Radfahrer und das Rad sind ganz gut animiert, auch die restliche Grafik ist nicht übel, da kann für ein Low-Budget-Spiel nicht gemekelt werden. Doch das Spiel als solches wirkt sehr langweilig. Abwechslung wird kaum geboten, und nach einigen Fahrten läßt man **MOUNTAIN BIKE RACER** gerne wieder im Regal verstauben. Zumindest ging es mir so. Ich muß sagen, die guten, alten BMX-Simulatoren, wie zum Beispiel **BMX-Simulator** von **Code Masters**, wußten wesentlich mehr zu überzeugen. Wer nun unbedingt in die Pedale treten will, der sollte auf dieses Programm zurückgreifen, das genauso viel kostet, aber das Dreifache bietet.

Hans-Joachim Amann

Grafik	7
Sound	3
Realitätsnähe	7
Spaß/Spannung	6
Preis/Leistung	6

Wial
Versand Service

Andreas Albert & Partner
Sperberweg 26
8038 Gröbenzell

Tel. 08142/8273
Tel. 08142/53912

Mo. - Fr. 10.00 - 19.00 h

C64

AFTER THE WAR DT.	37,90
BATMAN THE MOVIE DT.	28,90
BATTLECHESS DT.	44,90
BEACH VOLLEY DT. *	27,90
BLACK TIGER DT. *	37,90
BLOODMONEY *	39,90
BLOODWYCH * DT.	37,90
BOMBER	45,90
CABAL	37,90
CARRIER COMMAND DT.	44,90
CHAMBERS OF SHAOLIN	38,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT. *	59,90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT.	57,90
CYBERBALL	36,90
CYCLES	47,90
DOUBLE DRAGON 2	27,90
DRAGON WARS	38,90
EPYX ACTION DT.	34,90
F14 TOMCAT	38,90
F16 COMBAT PILOT DT.	47,90
FERRARI FORMULA 1	37,90
GREAT COURTS DT. *	49,90
HARD DRIVEN DT. *	34,90
HEAVY METAL *	39,90
HILLSFAR	47,90
HISTORIES DT.	27,90
IRON LORD DT.	38,90
IVANHOE *	36,90
KNIGHTS OF LEGEND	47,90
LIVERPOOL (SOCCER) *	37,90
MYTH DT.	38,90
NINJA WARRIORS DT.	27,90
NO ADVENTURE	37,90
OIL IMPERIUM DT.	27,90
OPERATION THUNDERBOLT DT. *	37,90
ORIENTAL GAMES *	35,90
RAINBOW ISLAND DT.	37,90
ROCK N ROLL DT.	37,90
STARFIGHT DT. *	28,90
STARTRUCK DT.	45,90
TEST DRIVE 2	37,90
WEIRD DREAMS *	27,90
WILD STREETS	38,90
WINDWALKER	49,90
X-OUT DT. *	27,90

jede Menge Super Sonderposten

Titel auf Anfrage!!!!!!

IBM

A-10 TANK KILLER *	89,90
AUSTERLITZ DT. *	69,90
BLOOD OUT	69,90
BLOODWYCH DT. *	62,90
BUDOKAN *	64,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT. *	69,90
CODENAME ICEMAN *	95,90
COLONELS DEQUEST	99,90
CYBERBALL	59,90
DAVID WOLF	89,90
DIE HARD *	59,90
DRAGONS LAIR	104,90
DRAGON WARS	69,90
DUNGEON MASTER DT. *	99,90
ELVIRA DT.	89,90
F-15 STRIKE EAGLE II	78,90
FLIGHT OF THE INTRUDER *	89,90
FLIGHTSIMULATOR 4	109,90
FULL METAL PLANET DT. *	65,90
GREAT COURTS OF TENNIS DT.	64,90
HARD BALL 2 *	65,90
HARDPOON *	99,90
HEAVY METAL *	65,90
HEROES QUEST	97,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	69,90
INDIANAPOLIS 500	65,90
LEISURE SUIT LARRY 3	99,90
LHX-ATTACK CHOPPER *	99,90
MANIAC MANSION DT.	69,90
MIDWINTER DT. *	69,90
MORTVILLE MANOR	63,90
MURDER CLUB *	69,90
M1 TANK PLATOON DT.	84,90
PIPE MANIA DT.	65,90
POPOLUS DT.	64,90
POPOLUS DATA DISK DT.	39,90
POWERBOAT *	65,90
POWERDROME DT. *	65,90
RAINBOW ISLANDS DT. *	65,90
RINGS OF MEDUSA DT. *	65,90
ROCK N ROLL DT.	64,90
SAMURAI	69,90
SM CITY DT.	64,90
SOUNDKARTE SOUNDBLASTER	469,90
STARLIGHT 2	65,90
STREET ROD	54,90
STRIDER *	59,90
TANGLED TALES	89,90
THEIR FINEST HOUR	69,90
TV SPORTS FOOTBALL DT.	74,90
WAYNE GETZKY ICEHOCKEY *	64,90
WINDWALKER	69,90
WOLF PACK *	87,90
XENON 2	65,90

KASS	DISK	ST	AMI
688 ATTACK SUBMARINE *		65,90	65,90
AUSTERLITZ DT.		66,90	66,90
AQUANAUT		62,90	62,90
BAD COMPANY		64,90	64,90
BERLIN EAST vs WEST DT.		64,90	64,90
BLADE WARRIOR		59,90	59,90
BLOCK OUT DT.		65,90	65,90
BUDOKAN *		65,90	65,90
CABAL DT.		49,90	59,90
CADAVER *		65,90	65,90
CHAMPIONS OF KRYNN *		69,90	69,90
CHAOS STRIKES BACK		54,90	
CHICAGO 90 DT.		49,90	49,90
CONQUEROR DT.		65,90	
CYBERBALL		54,90	54,90
DAKAR 90		59,90	59,90
DAMOLGLES *		85,90	
DAY OF THE VIPER		59,90	59,90
DIE HARD DT. *		64,90	64,90
DOUBLE DRAGON 2 DT.		49,90	59,90
DRAGONS BREATH *		69,90	69,90
DRAGONS LAIR 2 DT.		109,90	
DRIVEN FORCE		59,90	
DR. PLUMETS HOUSE OF FL.		64,90	
DUNGEONMASTER DT (1MB)		65,00	65,00
DUNGEON QUEST		59,90	
DYNAMIC DEBUGGER *		64,90	64,90
ELVIRA DT. *		79,90	79,90
E.S. *		59,90	59,90
F-16 COMBAT PILOT DT.		61,90	61,90
F-19 STEALTH FIGHTER *		69,90	69,90
F29 RETALIATOR		64,90	64,90
FIRST CONTACT		65,90	65,90
FULL METAL PLANET DT.		65,90	65,90
FUTURE WARS		59,90	59,90
GREAT COURTS DT.		64,90	64,90
HARD DRIVEN DT.		49,90	49,90
HEAVY METAL *		59,90	59,90
HIGHWAY PATROL *		59,90	59,90
HILLSFAR DT.		59,90	59,90
HOUND OF SHADOW		65,90	65,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.		65,90	65,90
IT CAME FR. DESERT 1 MB DT.		74,90	
IVANHOE *		49,90	59,90
KAISER DT.		94,90	94,90
LAST PATROL *		49,90	59,90
LEISURE SUIT LARRY 3 *		85,90	85,90
LOOM DT. *		65,90	65,90
LORD OF THE RISING SUN DT.		72,90	
MAGIC JOHNSON *		59,90	59,90
MANIAC MANSION DT.		63,90	69,90
MATRIX MARAUDERS *		59,90	59,90
MIDWINTER DT. *		59,90	59,90
MINDBENDER DT.		49,90	49,90
NINJA WARRIORS DT.		49,90	49,90
NORTH AND SOUTH DT.		58,90	59,90
OPERATION THUNDERBOLT DT.		59,90	62,90
P 47 THUNDERBOLT DT.		58,90	59,90
PINBALL MAGIC *		49,90	59,90
PIPE MANIA DT. *		64,90	64,90
PIRATES		59,90	59,90
PLAYER MANAGER DT.		49,90	49,90
POWERDRIFT DT.		59,90	59,90
RAINBOW ISLAND *		59,90	59,90
RINGS OF MEDUSA DT.		59,90	59,90
ROCK N ROLL DT.		55,90	59,90
R. V. F. 750 HONDA DT.		58,90	58,90
SAFARI GUNS DT.		49,90	49,90
SEVEN GATES OF JAMBALA		49,90	59,90
SIM CITY DT.		72,90	
SKIDZ		59,90	59,90
SPACE ACE DT.		72,90	
SPACE HARRIER 2 DT.		54,90	59,90
STARLIGHT		59,90	
STARTRAK FINAL FRONTIER *		59,90	59,90
SUPER CARS		49,90	49,90
SUPER WONDERBOY DT.		49,90	59,90
SURVIVOR *		59,90	59,90
TEENAGE MUTANT *		59,90	59,90
THEIR FINEST HOUR *		69,90	69,90
TOWER OF BABEL		59,90	59,90
TV SPORTS BASKETBALL DT.		74,90	
TWINWORLD DT.		65,90	65,90
WARP		49,90	59,90
WILD STREETS		59,90	59,90
WINDWALKER		69,90	69,90
XENOMORPH *		59,90	59,90
X-OUT DT.		59,90	59,90
ZOMBIE DT. *		54,90	64,90

SONDERPOSTEN AMIGA

ARCHIPELAGOS DT.	19,90
CAPTAIN BLOOD DT.	19,90
FISH	19,90
GOLDRUNNER DT.	19,90
PETER BEARDSLEY	19,90
RUNNING MAN DT.	19,90

AMIGA ZUBEHÖR

SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB	179,90
EXTERNER LAUFWERK S-LINE	199,90
3,5" 2 DD NoName 10ci	12,90
5,25" 2 DD NoName 10ci	5,90

PC ENGINE

NEC PC ENGINE RGB Version Incl. 1 Spiel	429,00
NEC PC ENGINE PAL Version Incl. 1 Spiel	479,00

VOLLEYBALL	109,90	VOLFIEV	99,90
NEW ZEAL. STORY 109,90	F1 TR. BATTLE	99,90	
ATOMIC ROBOKIT 109,90	CHASE H. Q.	109,90	

Getriebe ohne FTZ Nummer
Weiteres Zubehör und Spiele bitte telefonisch erfragen

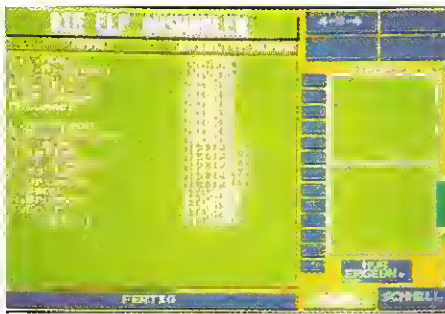
Irrtum vorbehalten * Nur Versand. Kein Ladenverkauf.

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR

Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.

Versandkosten: Nachnahme plus 7,00 DM Vorkasse plus 5,50 DM

Ausland Eurocheck plus 10,00 DM



Programm: Player Manager,
System: Atari ST (getestet),
Amiga, **Preis:** Ca. 70 Mark, **Her-**
steller: Anco Software, Dart-
ford, England, Muster von: [10]
/ [15] / [21].



Kick Off ist das Zauberwort, das Fußballbegeisterte sofort ins Schwärmen versetzt. Wie lang hat man nicht schließlich darauf gewartet, endlich ein in allen Belangen gelungenes Soccer Game spielen zu können. Und: Wie lang mußte man sich mit eher zweitklassiger

Ware begnügen. Dann endlich passierte, worauf man kaum noch zu hoffen gewagt hatte: ANCO, das in der Grafschaft Kent gelegene englische Softwarehaus, brachte das Kunststück fertig, ein Fußballgame zu programmieren, das schnell ist, technisch ausgereift und von seinen spielerischen Möglichkeiten her allen Konkurrenten deutlich überlegen. Doch es soll nicht verschwiegen werden, daß zwischen den 16-Bit-Versionen und der C-64-Fassung Welten liegen. Amiga und ST hui, C-64 pfui – eine Glanzleistung hier, eine schwache Umsetzung da. Bedauerlich für die Besitzer von Amigas „kleinem Bruder“, aber nun mal nicht zu ändern. Die Rede ist – na, klar – von *Kick Off*, dem ANCO vor nicht allzulanger Zeit das *Expansion Kit* folgen ließ, ein Zusatzwerk mit weiteren Features und Optionen, neuen Schwierigkeiten und Möglichkeiten. Nun holte ANCO zu seinem dritten Streich aus und machte mit seinem schon seit einiger Zeit angekündigten **PLAYER MANAGER** die *Kick-Off-Reihe* komplett. Ich habe mir das Game für Euch auf dem Atari ST angeschaut; was sich auf dem Amiga so tut, werdet Ihr in einer der nächsten Ausgaben auf den Konvertierungsseiten erfahren.

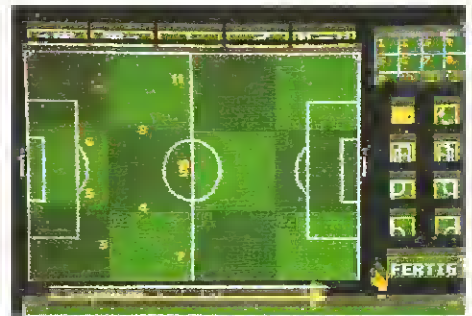
Der **PLAYER MANAGER** wird, das ist natürlich schon mal erfreulich, hierzulande in einer komplett deutschen Version an den Mann gebracht, was somit auch sämtliche Onscreen-Texte einschließt. Allerdings: Abgerechnet wird weiterhin nach dem englischen Punktsystem, was bedeutet, daß ein Sieg mit drei Points zu Buche schlägt – vielleicht ein kleines Manko des Spiels, das sich aber sicher verschmerzen läßt. Ein weiterer

Vorteil wird schon beim erstmaligen Öffnen der Programmverpackung deutlich, auf der das Preisetikett mit den Ziffern 69,95 prangt. Runde siebzig Mäuse also für **PLAYER MANAGER** inklusive *Kick Off* (Einzelpreis: ca. 50 Mark), da kann man bestimmt nicht meckern. Wenn ich geschrieben habe, daß das Programm komplett in Deutsch gehalten ist, so bezieht sich das auch auf alle Teams in den insgesamt vier Ligen, hier nach englischer Manier Divisionen genannt. Man beginnt in der Dritten Liga (= Oberliga), hat somit das Schreckgespenst Abstieg im Nacken, aber auch die Hoffnung auf den Aufstieg vor Augen. Um diesen zu erringen, die Zweite und schließlich die Erste Liga zu erreichen, bedarf es taktischer Finesse ebenso wie „fußballerischen“ Könnens. Man kann nämlich nicht nur als Coach agieren, sondern auch selbst die Fußballstiefel schnüren und in das Geschehen auf dem Rasen eingreifen. Nachdem man sich für einen Verein entschieden und sich selbst einen Namen ausgewählt hat, erscheint das Hauptmenü des **PLAYER MANAGERS**, das in weitere Unter- und Unteruntermenüs führt. Auf diese Weise kann man sich, die entsprechende Hartnäckigkeit und Geduld vorausgesetzt, Statusberichte über alle im Programm vertretenen Kicker verschaffen – insgesamt über 1.000 an der Zahl! Zu jedem Spieler kann man sich Informationen einholen über seine Stammposition, über Alter, Größe und Gewicht sowie über seine körperlichen Qualitäten (Tempo, Beweglichkeit, Ausdauer, Widerstandskraft, Aggressivität und Moral). Ferner werden die individuellen technischen Fähigkeiten ange-

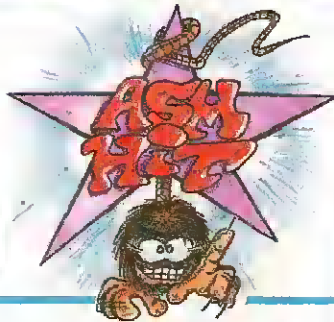
zeigt (Pässe, Schußtechnik, Angriffs- und Abwehrstärke) und zuguterletzt wird auch ein wenig Statistik betrieben. Jeweils für die laufende und für die vergangene Saison werden Verletzungen, Strafen, erzielte Tore, bestrittene Spiele und internationale Berufungen aufgelistet. Damit nicht genug kann man auch ausführliche medizinische Bulletins bei verletzten Spielern einholen sowie weitergehende Informationen bei Disziplinarmaßnahmen und Details bei Transfers. Auch anstehende Vertragsverhandlungen werden über dieses, das



Mit kühlem Kopf und feuchten Händen –



Mannschaftsmenü, gemanagt. Klickt man das „Club“-Icon an, so erfährt man, ob das Präsidium mit der geleisteten Trainerarbeit zufrieden ist oder ob der Stuhl schon wackelt. Aber auch geplante Neuverpflichtungen werden über dieses Menü abgewickelt, denn: Ohne die Zustimmung des Vorstands läuft gar nichts – ganz wie im



»ANCO hat noch eins draufgesetzt. Kick Off war super – der **PLAYER MANAGER** bietet Fußball in Perfektion!«



richtigen Leben! Von entscheidender Bedeutung ist das „Taktik“-Feld, denn hier geht der wahre Coach seiner eigentlichen Arbeit nach. Er stellt die Mannschaft ein, bereitet sie auf die kommenden Aufgaben vor. Jeder Mannschaftsteil muß genauestens unter die Lupe genommen, jedem einzelnen Spieler die ihm gebührende Aufmerksamkeit geschenkt werden. Das bedeutet, daß man Spielzüge und taktische Varianten entsprechend der individuellen Vorzüge, aber auch Schwächen der Kicker ausklügelt, um die Elf zu einem harmonischen, aufeinander abgestimmten Ganzen zu formen. ANCO hat in diesem Punkt so hervorragende Arbeit geleistet, eine so komplexe Simulation der Realität zustandegebracht, daß ich all dem auf diesem knappen Raum leider nicht gerecht werden kann.

Ist man der Ansicht, daß die Taktik steht, so geht es ins Spiel, natürlich nicht, ohne vorher noch einen letzten Blick auf das gegnerische Team zu werfen; na, und selbstverständlich muß auch die eigene Mannschaft noch „rasch“ aufgestellt werden. Das geht ganz einfach – man darf nur nicht vergessen, neben den elf Akteuren auch zwei Reservisten anzubieten. Dann – endlich! – erfolgt der Anpfiff. Wir sehen nun das gute, alte Kick Off auf dem Monitor, allerdings: Man stellt sehr bald fest, daß die taktischen Entscheidungen Einfluß auf die Spielweise der Mannschaft haben. Nicht immer einen positiven, versteht sich, doch daran muß man eben arbeiten. Ich setze mal voraus, daß man selbst aktiv in die Partie eingreifen will, gewissermaßen als Spielertrainer fungiert. Dennoch aber sollte man ein Auge

auf seine Akteure haben. Zu diesem Zweck hat sich ANCO etwas ganz Geniales einfallen lassen. Man kann nämlich zwischen zwei „Kameraperspektiven“ wählen. Die eine bleibt, wie gewohnt, am Ball, mit Hilfe der anderen kann man einen beliebigen Spieler auf Schritt und Tritt verfolgen, ihn bei seinen Aktionen beobachten. Der Vorteil liegt auf der Hand, denn auf diese Weise kann man individuelle Schwächen der Kicker schonungslos aufdecken und gegebenenfalls Maßnahmen ergreifen. Mit Taste „F“ schaltet man zwischen den Kameraeinstellungen hin und her, mit den Cursorstasten kann man den gewünschten Spieler anwählen.

Die Ersatzspieler können nur in der Halbzeitpause von ihrem Reservistendasein erlöst werden, und auch nur dann kann die Taktik (4-4-2, 4-3-3 etc.) noch ein letztesmal geändert werden. An der Grafik wie auch an den Schußgeräuschen hat sich in dieser Phase des Spiels gegenüber dem ursprünglichen Kick Off nichts geändert. Somit ist in dieser Beziehung alles beim alten geblieben. Mit anderen Worten: Für siebzig bekommt man Kick Off und mehr, und zwar eine gehörige Portion mehr. Wer geglaubt hat, daß das Kick-Off-Vergnügen nicht mehr zu steigern sei, der wird sich nun eines Besseren belehren lassen müssen. Ein Bravo an ANCO, die aus einem ohnehin guten Spiel den perfekten Fußballspaß gemacht haben! *Bernd Zimmermann*

Grafik	6
Realitätsnähe	10
Strategie	10
Spaß/Spannung	11
Preis/Leistung	11

Lust und Leiden eines Bundestrainers



Programm: FaceOff, **System:** PC und Kompatible, **Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Gamestar, **Muster von:** Ariolasoft.

Pünktlich zum Rückrundenbeginn der Fußballbundesliga – ach Quatsch – ich meine zum Höhepunkt der Playoff-Runde im bundesdeutschen Eishockey, flatterte uns dieser Tage eine weitere Simulation dieses Sports von dem amerikanischen Hersteller **GAMESTAR** auf den Tisch. Ihr Name: **FACEOFF**. Als leidenschaftlicher Eishockeyfan und Anhänger des ERC Schwenningen konnte ich es mir nicht verkneifen, dieses Programm auf Haken und Ösen zu testen. Aber genug des Geschwafels, kommen wir zur Sache.

Ich lade also das Spiel ein, und da es nicht kopierschutzfähig ist, habe ich eine kleine Sicherheitsabfrage zu beantworten. Dann kann's losgehen! Nun folgen zwei Menüs. Eines zum Spielen in einer von vier Ligen, das andere zum Üben oder Spielen mit einem Freund. „Etwas Training schadet nie“, denke ich und mache mich auf das Eis. Vorher muß noch ein Team gewählt werden. Deren zwanzig, von Hartford über Toronto bis hin zu Los Angeles, werden hier alle amerikanischen Eishockey-Größen geboten, deren Namen aber selbstverständlich auch ausgetauscht werden können. Und noch ein Menü folgt, in dem alle wichtigen Spielparameter eingestellt werden können. Diese sind: ein- oder zwei Spieler, Kontrolle (Joystick oder Keyboard), Länge eines Drittels, Anzahl der sich auf dem Eis befindlichen Spieler (zwei, vier oder sechs), vollständiges Reglement, einem vereinfachten oder gar keinem. Desweiteren kann die Spielgeschwindigkeit und Computerstärke in drei Stufen eingestellt werden, und ein paar grafische Leckerbissen können dazu – oder abgeschaltet werden. Nun endlich kann es losgehen. Meine Schwen-

Eishockey – das Spiel mit den vielen Varianten.

ninger Cracks laufen ein, die Mannschaft von Vancouver ebenfalls. Sofort fällt mir die tolle Animation der Spieler auf. Auch das Eis ist hervorragend dargestellt, denn durch gute Farbabstufungen bekommt man regelrecht das Gefühl, die Feldmarkierungen lägen unter einer Eisfläche. Alle Mann auf dem Feld – auf zum FaceOff. Der Schiri läßt den Puck fallen, ein Schlägergemenge entsteht, und ehe ich mich versehe, ist der Gegner auch schon im Ball-, sorry, im Puckbesitz.

Mein Spieler, durch einen kleinen gelben Punkt markiert, macht sich aber gleich an die Verfolgung. Doch was ist das? Das Spielfeld scrollt nicht von links nach rechts, es wabbeln etwas unförmig. Völlig unverständlich, verfügt der PC doch über Hardwaredscrolling. Von diesem Wabbeln etwas

EISHOCKEY – wie es leibt & lebt

irritiert, kann ich das schnelle 0:1 nicht mehr verhindern. Aber was ist schon ein solch kleiner Rückstand für eine Profimannschaft wie den SERC? Und schon läuft der Gegenangriff. Per kurzem Feuerknopfdruck kann ich passen. Ist ein Mannschaftskamerad im Puckbesitz, drücke ich ebenfalls ganz kurz den Button, und – hat er nichts Besseres vor – paßt mir die Scheibe. So können herrliche Kombination auf dem Eis hergestellt werden, ganz wie in

„Echt“. Doch da bekanntlich noch kein Meistervom Himmel gefallen ist, kann ich mich momentan nur an dem tollen Kombinationszauber der anderen Mannschaft erfreuen, die wie euphorisch ihre Angriffe rollen läßt. So dauert es auch nicht lange, und ich liege hoffnungslos mit 1:6 zurück. Spielte ich bisher recht zu-



»FACEOFF – kann Eishockey noch schöner sein?«



rückhaltend, legte ich nun aber etwas zu. Ein Kind von Taurigkeit war ich ja noch nie, und so hagelte es eine Strafzeit nach der anderen, denn Cross-, Bodychecks und Rempeler „dürfen“ angewandt werden. Auch dem Unparteiischen kann der Schläger zwischen die Beine geklemmt werden, der darauf längs auf das Eis kracht. Unausweichliche Konsequenz: das weitere Geschehen wird von der Strafbank beobachtet. Alle Strafzeiten sind übrigens der gewählten Spielänge angepaßt. Ist ein Drittel beispielsweise drei Minuten lang, so beträgt eine Strafzeit „nur“ 30 Sekunden.

Plötzlich wird es einem Vancouver-Crack wohl zuviel, sich von mir immer „legen“ zu lassen, denn er zieht seine Handschuhe aus, stellt sich breitbeinig vor meinen euer und beschimpft mich als „Ochsenkopf“. Na, das kann ich nicht auf mir sitzen lassen und mache mich ebenfalls kampfbereit. Nun erscheint eine Sequenz, in der ich die beiden Streithähne schön groß nebeneinander auf der Eisfläche sehe. Durch entsprechende Steuerung habe ich dem wohl etwas zu hart genommenen Herren freundlich eins auf die Nase. Geblockt kann natürlich auch werden. Nachdem ich allerdings ein paar Schläge kassieren muß, kenne ich kein Pardon, nehme den Anfänger in den berühmten Schwitzkasten und setze ihn außer Gefecht. Je nach „Qualität“ der ausgeführten Arbeit kuriert dieser seine Blessuren so 15 bis 30 Sekunden auf der Bank aus, Zeit, in der in Überzahl gut gescored werden kann. In drei weiteren Handgemengen behalte ich jeweils die Oberhand, nicht aber im eigentlichen Spielgeschehen. Immer wieder versteht es der Computer durch intelligente Spielzüge, meine Abwehraußer Kraft setzen.

Nun ein absoluter Hammer. Kommt ein Stürmer auf das Tor zugerauscht, und es befindet sich kein Abwehrspieler zwischen ihm und Torwart, so wird von der normalen Spielerspektive (von schräg oben) umgeschwenkt, so daß man den Stürmer mit ausgeholtem Schläger vor dem Torwart sieht. Grandios dargestellt! Die Steuerung in dieser Szene ist einfach: Wird der Torwart kontrolliert, einfach in die Richtung lenken, in die der Puck geschossen kommt. Der Stürmer jedoch darf sich eine von neun möglichen Schlagrichtungen aussuchen. Hierbei muß aber schnell agiert werden, sonst schnappt sich zwischenzeitlich ein Abwehrspieler den Puck weg. Allein diese ShotCam-Perspektiven lassen die Mo-

vation steigen, da diese Art von Torschuß einfach göttlich in Szene gesetzt wurde.

Ich mache keinen Hehl daraus: Vancouver gewinnt überlegen mit 12:4, bei höchstem Schwierigkeitsgrad allerdings!

Als nächstes schaue ich mir das zweite Menü an und stelle überrascht fest, daß nicht nur in einer Liga gespielt werden kann, sondern es darf auch als Coach ein Team gemanagt werden. Tausende von Funktionen stehen hier zur Verfügung, die als wahre Pracht zu bezeichnen sind. Nicht, daß nur die Anzahl der Spiele gegen jede Mannschaft pro Saison festgelegt werden kann, nein, ganze Spieltaktiken können verändert und angewandt werden. Mit Konkurrenzmannschaften können Verhandlungen zum Austausch von Spielern betrieben werden, innerhalb des eigenen Teams dürfen Spielpositionen beliebig ausgetauscht werden und und und. Ich kann wirklich nicht alle Features dieser Simulation aufzählen, auch wenn ich das gerne machen würde.

Wahrscheinlich habt Ihr schon meine Begeisterung für diese Simulation angemerkt, aber bei diesem Programm kann man nicht anders als einfach süchtig zu werden. Es ist nicht nur die hyperschnelle

VGA-Grafik, die zum absoluten Spielgefühl führt, auch die Animation ist hervorragend! Die AdLib-Sounduntermalungen sind sehr atmosphärisch gelungen, werden doch die allseitsbekannten, typisch amerikanischen „Anheizer“ rübergebracht. Das leider etwas mißratene Scrolling fällt anfangs stark ins Gewicht, doch mit zunehmender Spieldauer registriert der Spieler dieses gar nicht mehr, da man sich viel mehr auf den Spielablauf konzentriert. Noch leicht zu bemängeln wäre das Abprallverhalten des Pucks an der Bande. Meiner Meinung nach springt der Puck nicht weit genug ab. Aber was soll's, nobody is perfect.

Die etlichen Funktionen bei FACEOFF und der hohe spielerische Wert lassen diese Simulation zum besten Sportspiel seit Jahren werden, das momentan alles Dagewesene schlägt. Und wäre das etwas nervige Scrolling nicht, dieses Programm wäre ein Mega-Hit geworden. Uneingeschränkt zu empfehlen! *Hans-Joachim Amann*

Grafik/Animation	9
Sound	9
Realitätsnähe	11
Spaß/Spannung	12
Preis/Leistung	11



Trifft er – oder trifft er nicht?

Fotos (3): PC

Und hier noch Manfreds Kommentar zu diesem Hit:

Ein wunderbares Spiel, das nichts mit dem „ersten Face Off“ von ANCO zu tun hat. Das Scrolling hätte man perfekter hinkriegen können, aber wollen wir nicht meckern, haben wir doch ein sehr, sehr spielbares Eishockey-Game vorliegen, das hoffentlich auch für andere Systeme kommen wird. Besonders die Realitätsnähe der Spieler – wie sie sich bewegen, was sie tun – hat mich an FACEOFF begeistert. Auch daß

das Regelwerk eingehalten und vor allem „eingebaut“ wurde, ist nicht immer selbstverständlich. Etwas nachteilig ist die 2-Spieler-Option. Man kann zwar mit 'nem Kumpel gemeinsam aufs Eis gehen und sich die Scheibe zupassen, doch weiß man bisweilen nicht, welchen Feldspieler man steuert. Grund: Beide sind mit einem gelben Punkt markiert. Dennoch: Die Positiva überwiegen. Mit FACEOFF habe ich das bislang stärkste Eishockey-Game im Rechner gehabt!

Erhältlich für:



Amiga™
Atari ST™



C.64

STARTRASH



Steuern Sie einen Neuroflumml, im wahrsten Sinne des Wortes, stufenweise von Level zu Level. Gegner wie schlüsselklauende Fische, Geister, Staubsauger und Spinnen machen Ihnen das Leben schwer.

- 7 Level mit Super-Scrolling (50 Bilder/sec)
- 3D Perspektive
- Einstellbare Joysticksteuerung



Natürlich von:

Rainbow Arts

Info: Rainbow Arts, Hansaallee 201, 4000 Düsseldorf II, Hotline 0211-596761

Vertrieb: Rushware, Bruchweg 128, 4044 Kaarst Österreich: Karasoft Schweiz: Thali AG

KONVERTIERUNGEN

Konvertierungen auf einen Blick



Programm: Rings of Medusa (Ringe der Medusa), **System:** IBM & Kompatible (bislang nur EGA), **Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** Starbyte Software, Bochum, **Muster von:** Starbyte.

Wenn mich jemand nach meinem ganz persönlichen Strategiespiel des vergangenen Jahres fragen sollte, wäre meine Antwort eindeutig **RINGS OF MEDUSA** vom

deutschen Hersteller **STARBYTE**. Selten nämlich habe ich ein derart komplexes, ein derart fesselndes Game auf dem **Atari ST** gesehen. Konvertierungen dieses Strategiespiels, von denen wir uns die **PC-Version** herausgepickt haben, mußten zum Glück nicht lange auf sich warten lassen. Rein von der inhaltlichen Seite her hat sich bei **RINGS OF MEDUSA** für die **IBM-Familie** gegenüber der **Atari ST-Fassung** nichts geändert. So muß der Spieler wieder die fünf Ringe der Göttin Medusa auffinden, um die eigene Abenteuerwelt vor dem Verderben zu bewahren. Bevor es jedoch zum großen Finale, sprich dem Kampf mit der Medusa kommt, stehen noch Aufgaben vielfältigster Art an. Zu Beginn gilt es für Euch erst einmal, eine schlagkräftige Armee zu rekrutieren, wozu Ihr wiederum Unmengen an Geld benötigt. Schon nach kurzer Spielzeit kommt der Eindruck auf, daß die Möglichkeiten von **RINGS OF MEDUSA** einfach unbegrenzt sind. Die wenigen von mir genannten Beispiele können da natürlich nur ein kleines Spektrum dessen wiedergeben, was Euch bei diesem **STARBYTE-Produkt**

so alles erwartet. Aber auch in grafischen Belangen konnte **RINGS OF MEDUSA** auf dem **PC** vollauf überzeugen. Zwar lag uns leider nur die **EGA-Version** zum Test vor, doch ist es sicherlich anzunehmen, daß zumindest noch die Besitzer „kleinerer“ Grafikkarten (**CGA** bzw. **Monochrome**) auf ihre Kosten kommen werden. Die **EGA-Landschaftsgrafik** hat jedenfalls das Prädikat hervorragend verdient, wurde doch bei dieser äußerst detailliert und farbenfroh zu Werke gegangen. Leider haben die Programmierer auch auf dem **PC** ganz auf ein Scrolling der Landschaft verzichtet, was aber keinesfalls den Spielfluß hemmt. Aber ansonsten fiel **RINGS OF MEDUSA** in grafischer Hinsicht sowie in puncto Sound und Steuerung einfach exzellent aus. Kurzum: It's a hit.

Torsten Blum

Grafik	10
Handhabung	9
Technik/Strategie	11
Spielwert	11
Preis/Leistung	10



Programm: Hard Drivin', **System:** IBM-PC (EGA/CGA/Hercules/VGA – Letztere Karte allerdings nur 16 Farben!), **Preis:** ca. 90 Mark, **Hersteller:** Domark, London, England, **Muster von:** Bomico, Frankfurt.

Wieder und wieder macht es einen Heidenspaß, sich **HARD DRIVIN'** reinzu-

ziehen! „Hart getrieben“ wird's beim Rennsport-Simulator auch auf dem **IBM-PC**. Kurz was zum Auffrischen der Erinnerung: Man nutze dieses Game entweder zur Vorprüfung auf den Führerschein oder ganz einfach, um gute Renn-Action zu erleben. Es gibt eine „Normal“- und eine „Stunt“-Strecke. Der Qualifikant wird nach dem Road Racing postwendend auf die **Colt-Sievers-Strecke** gehetzt. Dort fährt er in einen Loop, läßt sich bei der Fahrt durch die Steilkurve in den Sessel pressen oder fliegt mit mindestens 60 Meils pör Auer (englische Strecke = englische Maßstäbe) über 'ne Drahtbrücke. Am Ende stellt sich dann die Frage: Ist der Delta Integrale schneller als der **Golf CPU (GT)**?

Wie gesagt, auch in der **PC-Version** ist **HARD DRIVIN'** durchaus brauchbar, aber leider kein Hit. Die Gründe sind einleuchtend wie nachvollziehbar: Ruck-Zuck-Scrolling; flatternde Vektorgrafik und „Crash-Fehler“. Letzteres beunruhigte mich am meisten; konnte man doch mit unverminderter Geschwindigkeit gegen Straßen-

schilder fahren oder gegen diverse (Brücken-) Pfeiler knallen, ohne daß der Karre oder unserm Leben was Böses widerfährt. Die Steuerung über die Maus ist ausgezeichnet. Man gewöhnt sich recht schnell an die Straßenverhältnisse und kann somit ohne Herzklopfen – hübsch links fahren! – drauflos donnern. Über die Tasten geht's auch ganz flott; das beste und realistischste Fahrgefühl kommt natürlich bei dieser Methode nicht auf. **HARD DRIVIN'** ist ein gutes, brauchbares und interessantes Game keine Frage. Aber: Die **PC-Grafik** und der fehlende, beinahe schon obligate „Zusatz-Sound“ (**AdLib** und Konsorten) führen das **DOMARK-Produkt** leider nur ins Mittelmäß. Das Game aus England ist leider nicht „u.k.“!

Manfred Kleiman

Grafik	7
Steuerung	10 (Maus)
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	8



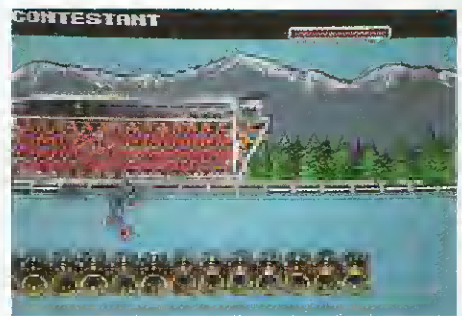


Programm: World Games, **System:** Sega Master System, **Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Sega Enterprises, **Muster von:** Virgin, Hamburg

Hiermit erkläre ich die Weltspiele auf dem **SEGA MASTER SYSTEM** für eröffnet (tata, tata, tata)! **SEGA** hat sich die Home-computerversionen „etwas genauer angeschaut“ und die SEGA-Umsetzung eigenhändig erschaffen. Selbstverständlich kassierten die Jungs und Mädels von EPYX, die Erfinder dieses Games, einiges an Lizenzgebühr für die Konvertierung ihres Smash-Hits. Die Homecomputer-Games enthielten sechs grundverschiedene Disziplinen, die angeblich typisch für bestimmte Länder sein sollten. So ist (laut EPYX) in Deutschland das Barrel Jumping (auf'm Eis über Bierfässer springen) sehr beliebt (wer's glaubt, wird selig). Weitere Disziplinen: Gewichtheben, Sumo-Ringen, Klippenspringen, Slalom, Baumstammweitwerfen. Leider

wurden davon (aus welchem Grund auch immer) nur ganze vier(!) zu Cartridges gemacht. Begonnen wird in good ol' Germany, wo der Spieler sein Glück im Barrel Jumping versuchen darf. Weiter geht's dann nach Kanada: Es ist das Baumstammlaufen angesagt (hübsche Animation). Von dort aus zieht's den Sportler dann in den Westen Amerikas. Hier werden nur harte Männer rangelassen, geht's doch ums Bullenreiten. Anschließend reist man in die Schottischen Highlands. Baumstammweitwurf steht nun auf'm Plan (auf daß die Füße verschont bleiben).

Was gibt's nun zu berichten: Ganz einfach, **WORLD GAMES** ist auch auf dem MASTER SYSTEM ein tolles, spaßiges Spiel, mit hervorragenden Grafiken und gelungener Animation. Doch auf Grund der Tatsache, daß von den sechs Disziplinen nur noch vier übriggeblieben sind, entziehe ich den Weltspielen den **ASM-HIT-Stern**.



Torsten Oppermann

Grafik/Animation	9
Sound	8
Realitätsnähe	???
Motivation	10
Preis/Leistung	9



Programm: Chase HQ, **System:** Sega Master, **Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Taito, Japan, **Muster von:** Virgin.

Die Fakten: Auf unseren Straßen quälen sich 30 Millionen Autos über eine zubetonierte Landschaft. Das Ergebnis: Schnecken tempo und Gehirnflash wg. Abgasmieß und Stau. Die Lösung: **CHASE H.Q.** von **TAITO!** Dieser Fahrsimulator bietet nämlich all das, was das Autoherz begehrt: Freie Straßen, hohe Geschwindigkeiten, schöne Landschaften und sogar noch eine flotte Gangsterjagd. Eine Flucht aus der Realität also, die Spaß macht! **CHASE H.Q.** entpuppte sich in den diversen Fassungen für die Heimcomputer als ansprechendes Spielchen, denn das Fahrfeeling war hervorragend, die Verbrecherjagd spannend. Auf dem **SEGA MASTER** ist das Fahrfeeling nicht minder schlecht, denn die Programmierer haben die nötigen Zoomeffekte und das Vorbelzeln der Straße wirklich her-

vorragend auf die 8-Bit-Konsole rübergebracht. Die Backgrounds sind zudem durchweg hübsch, das Scrolling in Kurvenfahrten sauber. Lustig wird's dagegen bei Abfahrten, bei denen man die richtige nehmen sollte, um dem Gangsterauto auf die Spur zu kommen. Hier wird die Kurve einfach gespiegelt und flimmert ganz kräftig. Zweites Manko: Der Sound ist furchterregend piepsig und sollte schleunigst abgestellt werden.

Als Goodies gibt's bei dieser Konvertierung ein Auswahlenü, bei dem man sich für gefangene Gangster (einfach nur die feindlichen Autos ein paar mal anschubsen) bessere Ausrüstung fürs eigene Auto holen kann – abhängig von der erreichten Punktezahl. Außerdem gibt's ein lobenswertes, weil fünffaches Continue sowie einen gemäßigten Schwierigkeitsgrad, der Neulingen den Einstieg erleichtert. Nur das Schalten will mit dem Handle Controller nicht so recht funktionieren – schade drum.



Michael Suck

Grafik	9
Sound	3
Spielablauf	10
Motivation	9
Preis/Leistung	9

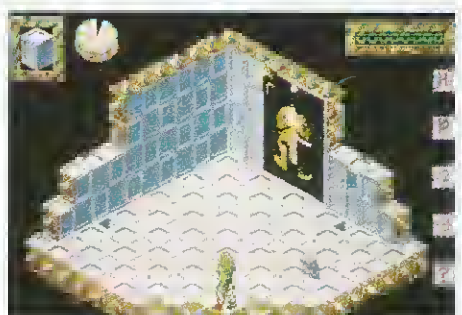


Programm: Never Mind, **System:** Atari ST (nur Farbe), **Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Psyclipse, Liverpool, England, **Muster von:** Hersteller.

Anscheinend haben sich die Jungs von **PSYCLAPSE** den Titel ihres Spieles **NEVER MIND** zum Leitmotto für die Konvertierung vom Amiga auf den **Atari ST** gemacht, denn stellenweise weist die neue Version eklatante Mängel im Vergleich zum „Amiga-Ideal“ auf. Doch schnell noch ein paar Worte zum Spielgeschehen: Bei **NEVER MIND** gilt es, insgesamt 250 Levels zu durchqueren, welche sich allesamt als dreidimensional gehaltene Puzzles erweisen. Im Klartext heißt dies, daß der Spieler einzelne Puzzleteile, die in allen drei Ebenen verstreut liegen, wieder an ihren ursprünglichen Platz, zumeist ein größeres Bildmotiv, bringen muß. Neben einem Zeitlimit machen dem Spieler gerade in späteren Levels Schachfiguren, Teleportersteine etc. zusätzlich zu schaffen. Von der Spielidee her wußte auch

die **NEVER MIND**-Fassung für den Atari ST zu überzeugen, schließlich geht's in den einzelnen Levels ganz schön zur Sache. Bei der Steuerung ist glücklicherweise alles beim alten geblieben, so daß man auf die gewohnte 3D-Steuerung per Joystick zurückgreifen kann. Ganz anders sieht es da schon in Sachen Grafik aus, wo die Programmierer meines Erachtens phasenweise Stückwerk an den Tag gelegt haben.

Während sich der Vorspann noch ganz gut ansieht, gar etwas besser als der der Amiga-Version ausfiel, erweist sich die eigentliche Spielgrafik als eher schlicht. Dies mag vor allem daran liegen, daß die Grafiken der einzelnen Levels etwas zu klein und vor allem recht unscharf wirken, wodurch man schnell den Überblick verliert. Insbesondere die Gestaltung des Spielersprites fiel äußerst unsauber aus, was natürlich den Spielfluß ungemein hemmt. Eine Enttäuschung gab es auch beim Sound zu verzeichnen, der zwar klangliche Ähnlichkeit



ten zum Amiga aufweist, aber keinesfalls an dessen Qualität heranreicht. *Torsten Blum*

Grafik	7
Sound	5
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	7





Programm: Wild Streets, **System:** Amstrad, **Preis:** ca. 50 Steine, **Hersteller:** Titus Software, England, **Muster von:** [7]/[15], Titus.

Nicht schlecht Herr Specht! Na sowas, wer hätte denn gedacht, daß die Kon-

vertierung WILD STREETS aus dem Hause TITUS für den Amstrad dermaßen gut gelungen ist?

WILD STREETS, das war das Game mit James Taylor, dem straighten Fighter, der N.Y. retten soll. Ein individuell für ihn abgerichteter schwarzer Mörder-Panther versucht sein Bestes, dem Held bei der Mission zur Seite zu stehen. Das Kätzchen kann man aber weder steuern noch sonst irgendwie beeinflussen. Er „arbeitet“ völlig selbstständig. Allerdings tritt der Panther bei der Amstrad-Version nicht so oft in Aktion wie bei den drei anderen Fassungen. Auch die Pistole, die James Taylor zur Verfügung steht, löst sich diesmal automatisch aus. Das finde ich zwar nicht so gut, aber dafür hat James ja immerhin noch 14 Möglichkeiten, sich zu bewegen, und damit ist der Joystick ja eigentlich auch voll und ganz ausgelastet. Übrigens: Die Steuerung ist sehr exakt, was man von den anderen drei Versionen nicht gerade behaupten kann (C-64, ST & Amiga).

Grafisch ist die Amstrad-Version wirklich

sehr gut gelungen. Die Sprites ruckeln zwar, aber die Bilder sind schön gezeichnet und farblich hundertprozentig.

Das „Klangbild“ des Amstrad CPC's ist von Haus aus immer etwas blechern. Davon jedoch mal abgesehen, liegt der Sound von WILD STREETS durchaus über dem Durchschnitt. Erstaunlich auch, daß auch während der Action-Phase die Musi aufgedreht ist. Iss nich immer so, gelle!

Fazit: Reife Leistung bei der Umsetzung auf den CPC. Ein Game, das die Amstrad-Besitzer-Hezen bestimmt höher schlagen läßt. Ob man nun auch tatsächlich Bock drauf hat, WILD STREETS zu spielen, das steht wiederum auf einem ganz anderen Blatt. Mich jedenfalls macht's immer noch nicht an!

Sandra Alter

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	5
Motivation	5
Preis/Leistung	7



Programm: Golden Axe, **System:** Sega Master System, **Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Sega Enterprises, Ltd., **Muster von:** Virgin, Hamburg.

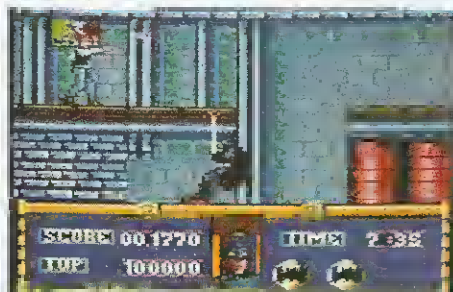
In der letzten ASM stellten wir die SEGA-MEGA-DRIVE-Fassung von GOLDEN AXE vor. Diese Tage flatterte uns die SEGA-MASTER-Umsetzung ins Haus. Die Jungs

und Mädels von SEGA haben's echt drauf: Zuerst bescherten sie uns eine 1:1-Adaption des Spielhallenhits GOLDEN AXE auf dem 16bit-MEGA DRIVE und nun, vier Wochen später, ist auch schon eine akzeptable (soviel vorweg) 8bit-Konvertierung fertig! Viel braucht man über die Story nicht zu schwafeln, der Spieler ist mit'm Hackbeil unterwegs, um in ein Schloß einzudringen, wo sich irgendein Obermütz befindet, den es zu finden gilt. Bis dahin ist es allerdings ein langer, von Gefahren gespickter Weg. Riesige Monster und fiese Amazonen wollen dem Spieler an den Kragen. Dieser setzt sich mit einer „Golden Axe“ zur Wehr. Das ganze Geschehen spielt sich in einem Fantasie-Land ab; deshalb mischen auch feuerspeiende Drachen bei der Sache kräftig mit. Diese werden mehr oder weniger als Fortbewegungsmittel (der Gegner) eingesetzt. Hat man den Feind aber erstmal von dem Vieh runtergekrigt, spricht: eine über die Rübe gehauen, gehorcht das feuerspeiende Ungetüm aufs Wort, und man kann es zur Verteidigung einsetzen.

So viel zum Spielablauf. Geändert hat sich bei der Umsetzung glücklicherweise nicht allzuviel. Von drei grafisch verschieden dargestellten Helden ist nur noch einer übrig geblieben. Ansonsten müssen die üblichen Abstriche in Kauf genommen werden: die Grafik ist etwas weniger farbenfroh, und dem Sound fehlen so ca. sieben Stimmen. Dafür ist die Animation der übergroßen Sprites überaus gut gelungen. Es ist kein Flackern zu Tage gekommen! Leider ruckelt das Scrolling ein wenig, was aber in Anbetracht der Leistungen dieser 8bit-Konsole durchaus legitim ist (man achte auf die Größe der Sprites). Eine gelungene Umsetzung, die ich hiermit allen Hack'n'lay-Fans ans Herz legen möchte.

Torsten Oppermann

Grafik	10
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	8



Programm: Batman - The Movie, **System:** Schneider CPC 6128, **Preis:** Ca. 45 DM, **Hersteller:** Ocean, **Muster von:** Hersteller.

Nachdem Batman mich in den Kinos sehr enttäuschte, konnte mich BATMAN - THE MOVIE von OCEAN voll begeistern. Obwohl es eher ein Remix älterer Spiel-

ideen ist, kam ich voll in das Batman-Fieber - auf dem Amiga. Und als dann plötzlich die Schneider-Konvertierung auf dem Tisch lag, konnte ich nicht widerstehen, dem alten Joker und seinen Kumpanen auch auf dem CPC den Garaus zu machen.

Nach den ersten Sekunden war ich dann zuerst etwas enttäuscht, denn es offenbarte sich mir ein recht schlechtes Titelbild unseres Helden. Naja, das ist ja auch nicht so wichtig. Hauptsache, das Gameplay stimmt. Die erste Szene spielt in der Chemiefabrik, wo es gilt, den Erzfeind Joker zu erschießen. Nicht ganz der Amiga-Version entsprechend ist der Fabrikkomplex aufgebaut. An vielen Stellen tropft Säure aus Rohren, und auch einige Gegner kommen anders.

Das Fahren im Batmobil unterscheidet sich dann schon mehr von den 16-Bit-Fassungen. Wie beim C-64 sieht man seine Karre von der Seite. Auch der Wurfhaken aus dem Film (zum Abbiegen) wurde nicht übernom-

men. Gerät man in eine Polizeisperre, so kann einfach zurückgefahren werden.

Im Batcave darf dann, wie gewohnt, Jokers Giftzeug zusammengemixt werden, bis die richtige Mixtur gefunden wurde. Ist dies geschafft, werden mit dem Batjet noch „giftige Ballons“ von Karnevalswagen abgetrennt (auch von der Seite zu sehen), bevor es zum Finale in die Kathedrale von Gotham City geht.

Bis auf das Batmobil-Fahren und Batjet-Fliegen in den Straßen der Stadt stimmt die Schneider-Version mit der des Amiga überein. Alles in allem eine gelungene Umsetzung!

Hans-Joachim Amann

Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	8





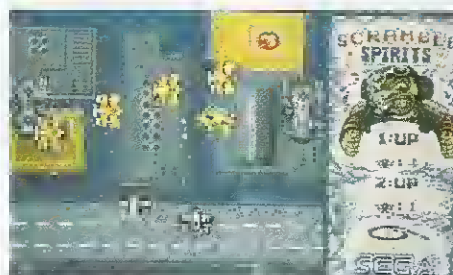
Programm: Scramble Spirits, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 85 DM, **Hersteller:** Grand Slam, **Muster von:** Ariolasoft, Rietberg.

Im April ist es zwar noch zu kalt dazu, aber **GRAND SLAM** zog es trotzdem schon vor, diesen Monat mit der **AMIGA**-Version von **SCRAMBLE SPIRITS** baden zu gehen. Was war geschehen? **GRAND SLAM** hat es fertiggebracht, aus einem mittelmäßigen Ballerspiel – das schon auf dem Sega Master nur toleranten Freaks zu empfehlen war – einen halbwegs katastrophalen Amiga-Abklatsch zu machen.

Story und Co. vergißt man am besten schnell wieder, denn auch dem blindesten Huhn wird sofort nach dem Drücken des Feuer-Buttons klar, daß es hier nur um eines geht: Ballern! Vertikal scrollt dabei der recht eintönige Hintergrund von oben nach unten, während der Spieler versucht, mit seinem Jagdflugzeug alles niederzubalern, was in den Screen hereingeflogen kommt. Wem selbst diese Aufgabe noch zu

schwierig ist, der kann mit einem zweiten Mitspieler gleichzeitig den Screen freiräumen. Neben einer mehrschüssigen Standardwumme schießt das Flugzeug noch Raketen (oder sind's Bomben?) ab, die je nach Art der Gegner (Flugzeuge, Panzer, Bunker etc.) recht effektiv einsetzbar sind. Gelegentlich tauchen auch noch kleine Flugzeug auf, die man aufsammeln sollte, da sie sich ans eigene Flugzeug anhängen und die Ballerkraft erhöhen. Am Ende des nicht sehr langen Levels kommt dann ein überdimensionaler Endgegner, der den Spieler – im Gegensatz zum restlichen Spielverlauf – manchmal vor sehr große Probleme stellt.

Zum mittelmäßigen Spielverlauf gesellen sich noch eine langweilige und manchmal auch lächerlich bis schlampig gemachte Grafik sowie ein poppiger Discosound. Gewöhnungsbedürftigstes Übel dürfte weiterhin die viel zu direkte Steuerung sein, die das Flugzeug über den Screen rasen läßt und eine genaue Lenkung fast unmöglich



macht. Wer sich dieses Spiel antun möchte, soll's tun – mir ist jedenfalls schon schlecht.
Peter Braun

Grafik	5
Sound	7
Spielablauf	4
Motivation	3
Preis/Leistung	3



Programm: Operation Thunderbolt, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 85 DM, **Hersteller:** Ocean Software Ltd., **Muster von:** [23].

Die Schlacht geht weiter! Diesen Monat führt **OCEAN** die **OPERATION THUNDERBOLT** auf dem **ATARI ST** durch. Gegenüber der Amiga-Version, an der wir uns schon warmgeballert hatten, bleibt vorweg anzumerken, daß die ST-Version bis auf winzige Abstriche beim Sound eine 1:1-Umsetzung ist: viel Licht, viel Schatten. Wiedereinmal wird ein Flugzeug samt Inhalt von bösen Terrors in ein terroristenfreundlich gesinntes Land entführt. Dort angelangt, werden die Passagiere in zahlreiche Camps gebracht und gefangen gehalten. Klarer Fall, daß man dieses schreiende Unrecht rächen muß! Und so wird ein blutrünstiger Söldner (wahlweise auch zusammen mit seinem Korea-Kumpel) losgeschickt, um den Terrors den Garau zu machen. Na ja, letzten Endes wird den Spieler weniger die menschenmetzelnde Action als die mit einigen Mängeln behaftete Programmie-

rung stören. In den zahlreichen Leveln geht's wie immer um Ballern pur. Jede Menge Terroristen kommen ins Bild gelaufen und müssen ebenso schnell abgeknallt werden. Je nach Level scrollt der Hintergrund dabei von links nach rechts oder (perspektivisch angedeutet) von hinten nach vorne – na ja, so Autorennspiel-Perspektive eben. Währenddessen ballert man, was das Zeug hält. Neben den Terrors sollte man auch auf Kisten schießen, die nicht nur Granaten und Munition, sondern auch ein Fadenkreuz enthalten, was die anfangs noch blinde Ballerei erheblich vereinfacht. Wie gesagt, es geht ziemlich rund, wenn auch beim Programmieren ein wenig geschlumpt wurde: Die Grafiken sehen zwar gut aus, ruckeln aber teilweise so stark, daß man glaubt, auf dem ST laufe ein Spectrum-Emulator. Dafür ist der Sound (mit Sprachausgabe) recht zutriedenstellend.

Für die Söldnerecke in der Softwarebibliothek ist **OPERATION THUNDERBOLT** vielleicht geeignet, für den Normalsterblichen



ist's nur actionreiches Mittelmaß. Wer will noch mal? Wer hat noch nicht...?
Peter Braun

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	3
Motivation	8
Preis/Leistung	7



Programm: Super Cars, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Gremlin Graphics, Sheffield, England, **Muster von:** Ariolasoft, Rietberg.

Beide 16bit – und doch so unterschiedlich: **SUPER CARS** auf dem Amiga noch ein Hit, **SUPER CARS** für Atari ST leider nur ein kläglicher „Renner“. **GREMLIN GRAPHICS**, die es in den vergangenen Wochen schafften, wieder aus dem Grufli-Dasein zur Normalität zurückzukehren, haben mit der vorliegenden ST-Fassung nicht gerade eine Meisterleistung vollbracht. Insgesamt neun Rennen in drei Schwierigkeitsstufen (macht also 21 Races) müssen mit einem von drei (fiktiven) Tourenwagen der „Prototypen-Klasse“ erfolgreich (ab-) gewickelt werden, damit man ins **GREMLIN**-Sportstudio einge„laden“ wird. Zu Beginn sucht man sich also einen Flitzer aus und stattet ihn für meine Anfangsgage in Höhe von 5000 Pfund so gut es geht in

der „GARAGE“ aus. Hier kann ich mich bewaffnen (!!!), Zusatz-Spender oder verbessertes Lenkverhalten kaufen. Wenn's dann erstmal ins Rennen geht, muß ich zuschauen, daß meine Karre möglichst wenig Kollisionen mit all' den anderen „Gelben“ eingeht – dies ruiniert Karre und Moral. Die Steuerung ist nach anfänglicher Rötung der Haut und verkrampfter Psyche durchaus in den „Griff“ zu kriegen, so daß ich nach und nach immer besser ins Geschehen eingreifen kann. Nach meinem zweiten Platz in Rennen 8 erhalte ich pfundweise Knete (12.200 in Sterling), die ich auch dringend benötige, um in der GARAGE Ersatzteile, Reifen und Sprit zu kaufen. Jetzt schlage ich erst richtig zu: Ich muß mich immer mindestens als Dritter platzieren, um in der Meisterschaft ganz weit nach vorn zu kommen... Wie gesagt – die ST-SUPER CARS sind keine. Dafür ist das Game technisch nicht gut genug. Bei Amiga



klappte es halt besser!
Manfred Kleimann

Grafik/Animation	7
Sound	-
Spielablauf	8
Motivation	7
Preis/Leistung	7



Programm: Fire, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** New Deal Productions, Frankreich, **Muster von:** Software Business, England.

Nun ja, mir bleibt auch nichts erspart. **FIRE** von **NEW DEAL** gibt's jetzt auch für den **Amiga**. In Heft 3/90 wurden die Verslo-

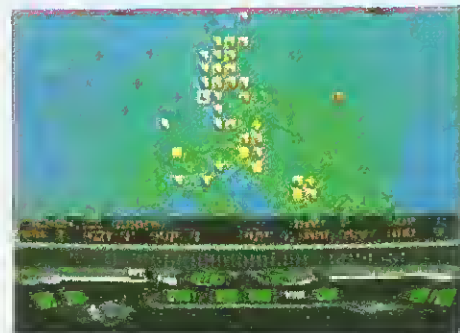
nen für den PC und den Atari ST vorgestellt. Im Test hat dieses Ballerspiel nicht gerade gut abgeschnitten. **FIRE** konnte praktisch mit Nichts beeindrucken. Grafik und Spielablauf waren einfach miserabel, von Preis/Leistung gar nicht erst zu reden. Ich muß zugeben, daß diese Version etwas besser gelungen ist, als die für den PC und den Atari ST. Grafisch hat sich da einiges getan. Dadurch, daß man mit Raster arbeiten konnte, entstand eine etwas bessere Farbgebung. Der Himmel erscheint nun in verschiedenen Blautönen. Das läßt das Ganze viel ansprechender aussehen als bei den vorherigen Versionen. Die Sprites sind farbiger geworden und bedeutend besser animiert (man könnte fast sagen: gut).

Auch beim Sound hat man sich diesmal mehr Mühe gegeben, obwohl dieser – zumindest auf dem Atari ST – ganz erträglich war. Sowohl der Titelsound als auch die FX haben um einiges zugelegt. Mir will es nur nicht in den Kopf, warum die Atari-ST-Ver-

sion nicht so wie die Amiga-Fassung ausgefallen ist, denn diese beiden Rechner sind sich ja schließlich sehr ähnlich. Trotz allem bleibt **FIRE** ein ziemlich schlappes Ballerspiel, das ich nicht gerade empfehlen kann, denn der Spielablauf ist ja noch der gleiche. Man ballert immer noch abwechselnd Hubschrauber und Heißluftballons ab. Im zweiten Level kommt dann zu den Hubschraubern und Heißluftballons noch eine Bimmelbahn dazu, die man befeuern soll. Das ist meiner Meinung nach ein bißchen arg wenig. Es fehlt ganz einfach an Action, denn erst Action bringt Satisfac-

Sandra Alter

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	5
Motivation	4
Preis/Leistung	6



Programm: Conflict Europe, **System:** IBM-PC (EGA, CGA), **Preis:** ca. 90 Mark, **Hersteller:** PSS, Coventry, England, **Muster von:** Ariolasoft, Rietberg.

Die Geschichte hat uns eingeholt. „East meets West“ macht nun mehr Sinn als „East beats West“. **CONFLICT EUROPE** von **PSS**, jetzt auch für **PC** erhältlich, hat meines

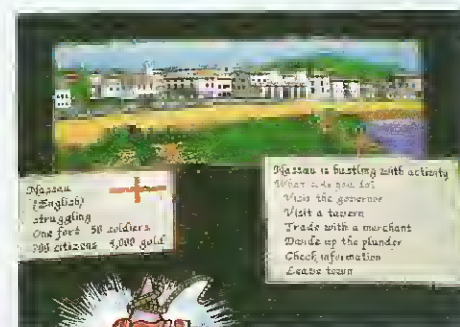
Erachtens inhaltlich keine Daseinsberechtigung mehr. In der deutschen Anleitung steht u.a. „Simulation eines möglichen Konflikts im Europa von heute und morgen.“ Momentan stehen wir kurz vor der Auflösung der Pakte und Blöcke, so daß sich ein atomarer Konfliktfall nicht eintreten wird... **CONFLICT EUROPE** beschäftigt sich mit einem utopischen 3. Weltkrieg. Truppen werden hin und her geschoben, Angriffe aus der Luft, zu Wasser oder auf dem Landwege fordern Material und Mensch. Beides wird vom Nachschub wiederbeschafft usw. usw. Wir sehen das Szenario, den „Schauplatz Europa“ aus der Kommando-Zentrale heraus. Alle wichtigen Meldungen kommen (in Deutsch) über den Ticker. Beispiel: „Ein Kampf unter Einsatz von atomaren Mittelstrecken-Raketen tobt in Norwegen. Schwere Verluste zu beklagen, minimaler radioaktiver Niederschlag“. **CONFLICT EUROPE**, damit wir uns nicht mißverstehen, ist ein wohl durchdachtes und ansprechendes Strategie-Programm, das auch auf die Ge-

fahren einer atomaren Auseinandersetzung verweist (im Titelbild und Vorspann). Dennoch müssen sich die Macher etwas von dem heißen Thema versprochen haben (siehe auch die Verpackungsgestaltung!), sonst hätte man das strategische Geschehen einfach ins Space-Alien-Zeitalter oder nach Waterloo verlagert.

Die PC-Version unterscheidet sich grafisch kaum von der der Amiga-Fassung. Übersichtlichkeit beim 30-Tage-Krieg ist stets gegeben. Auch die Handhabung geht in Ordnung, wenn auch zu Beginn das Ganze etwas kompliziert ist. In Ausgabe 10/89 befand sich der Test in der Rubrik „denk(-)mal“. Bezeichnend?

Manfred Kleimann

Grafik	8
Handhabung	8
Technik/Strategie	10
Spielwert	???
Preis/Leistung	7



Programm: Pirates, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 85 DM, **Hersteller:** MicroProse, England, **Muster von:** MicroProse.

Mann, hat das gedauert! Schon die ST-Konvertierung von **PIRATES!** ließ auf sich warten, doch für den **Amiga** mußte wohl unbedingt noch ein weiteres halbes Jahr verstreichen, um die Jungs richtig heiß zu machen. Gelohnt hat sich das Warten sicherlich für dieses tolle Piratenspiel im Multiple-Choice-Verfahren (Handlungsmöglichkeiten, Dialoge, etc. werden vorgegeben) gelohnt, auch wenn nicht ganz einsichtig ist, warum das so lange dauern mußte. Das Amiga-**PIRATES!** ist zur ST-Version nämlich nahezu identisch. Die Backgrounds sind wieder animiert, das Spiel sehr komplex und angereichert mit verschiedenen historischen Szenarien, die für gute Piratenatmosphäre sorgen. Na gut, die Grafiken wurden teilweise etwas farbiger, der Sound ist satter – aber besonders gut gefallen hat mir beides nicht. Auch der ermüdende Schwertkampf mit der Maus wurde nicht weiter verbessert und ist als Action-Einlage eher ärgerlich. Aber was soll's,

wenn das Spiel selbst sehr variabel ist und lange motiviert?

PIRATES! ist immer noch ein hochwertiges Strategiespiel und hat seit den Tagen der schon urig alten C-64-Fassung nichts von seinem Reiz eingebüßt. Um aus dem Spiel jedoch einen Mega-Hit zu machen, hätte **MICROPROSE** größere Sorgfalt walten lassen müssen, um die technischen Seiten des Amiga auszureizen. Daß dies nicht geschehen ist, ist traurig, aber nicht zu ändern. **PIRATES!** bietet jedenfalls guten Spielspaß für gutes Geld – und das ist ja schließlich auch nicht zu verachten!

Michael Suck

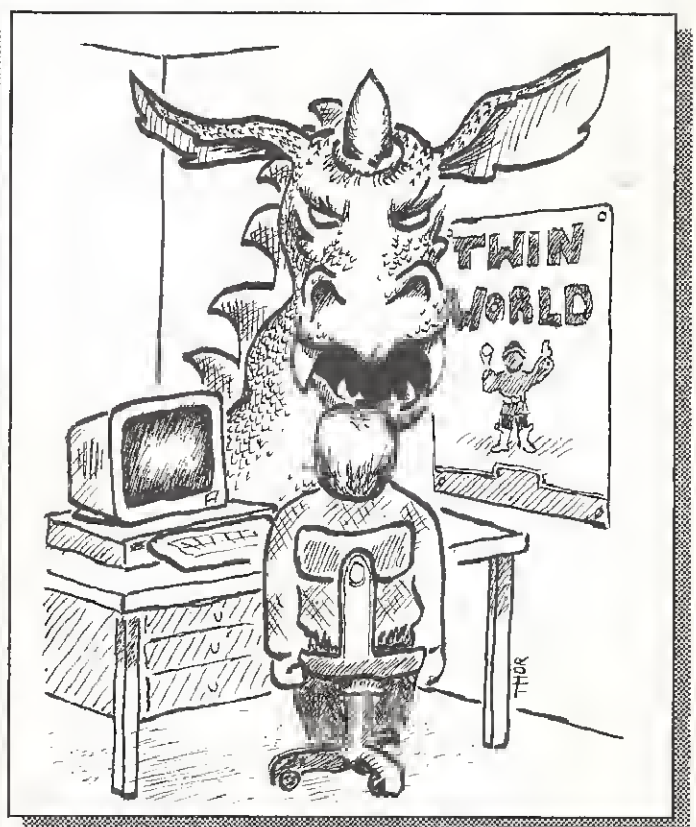
Grafik	8
Handhabung	10
Technik/Strategie	11
Spielwert	10
Preis/Leistung	10



GESUCHT



Programmierer mit Spaß
an der Simulation.



Grafiker mit ausgeprägtem
Vorstellungsvermögen.

Mit unseren Titeln GREAT COURTS und TWINWORLD haben wir bewiesen, daß BLUE BYTE die internationale Konkurrenz nicht scheuen muß. Zur Erweiterung unserer Entwicklungsabteilung suchen wir engagierte Mitarbeiter, die Freude an der Entwicklung von qualitativ hochwertigen Produkten haben.

Wir suchen Programmierer, die sich auf einem der 16-Bit Computer auskennen. Sie sollten eigenständig arbeiten können und das nötige technische Know-How mitbringen.

Als Grafiker ist es Ihre Aufgabe Animationen und Hintergrundgrafiken zu erstellen. Sie müssen auch mit weniger als 16 Farben ansprechende Grafiken zeichnen können. Eine fundierte Vorbildung ist von Vorteil.

Wir bieten Ihnen eine gesicherte Anstellung in einem guten Betriebsklima. Erwünscht sind schriftliche Bewerbungen mit Unterlagen, wie Programme, Bilder und Animationen. Sollten Sie sich nicht sicher sein, ob Ihr Können unseren Anforderungen entspricht oder Fragen zu den einzelnen Aufgabengebieten haben, können Sie uns gerne anrufen.

Blue Byte, Aktienstr. 62, D-4330 Mülheim/Ruhr, Tel.: (0208) 47 38 37
Ansprechpartner ist Herr Hertzler





Programm: Netherworld, **System:** PC (CGA, EGA), **Preis:** ca. 75, **Hersteller:** Hewson, **England, Muster von:** Ariolasoft.

Es ist schon erstaunlich, mit welcher ollen Kamellen manche Hersteller die große

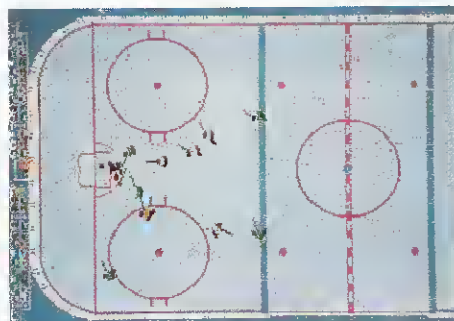
Sauregurkenzeit nach dem großen Weihnachtsrun überbrücken wollen (müssen?). **NETHERWORLD**, die neueste Konvertierung von **HEWSON** für den PC, hat nämlich immerhin schon anderthalb Jahre auf dem Buckel. Aber keine Angst, in die saure Gurke oder woandershin braucht keiner zu beißen, der sich diesen Oldie für seine Gurke, sprich Rechner holt. **NETHERWORLD** ist zwar ein schlichtes Ballerspiel, aber nicht unbedingt ein schlechtes.

Aufgabe des Spielers ist es, einen kleinen Kreisel durch ein 2D-Spielfeld mit Labyrinth-Charakter zu steuern, um alle Edelsteine aufzunehmen. Der Kreisel kann sich seiner Feinde durch gleichzeitiges Ballern in alle vier Himmelsrichtungen entledigen und sollte den Fabelwesen ausweichen, die komische Blasen ausspucken, in denen sich ab und an Bonusobjekte verstecken. Das Spiel war auf 16-Bit flott und bestach durch eine gute Steuerung und einen ra-

santen Spielablauf. Daran hat sich nichts geändert: Das Scrolling ist recht flüssig, Steuerung und Animation sehr realistisch. Als Bonus gibt's für die PC-User sogar noch ein Drachenbild als Umrandung und sogar eine „Fast-Option“ für Benutzer eines schlappen 4.77-MHz-XT, damit der gute Spielablauf erhalten bleibt. Sound gibt's natürlich auch, der jedoch keiner weiteren Erwähnung bedarf, da er aus dem PC internen Lautsprecher kommt. Na gut, **NETHERWORLD** ist wohl kein Hit und läßt Tiefgang vermissen, aber eine ordentliche Umsetzung ist das Ding allemal!

Michael Suck

Grafik (EGA)	8
Sound	5
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	8



Programm: Wayne Gretzky Hockey, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 70 Mark, **Besonderheit:** Ein- oder Zwei-Player-Game, **Hersteller:** Bethesda Software, Gaithersburg, USA, **Muster von:** Ariolasoft, Rietberg.

Für „unsere“ Kühnhackls, Kießlings oder Trautweins haben die kanadischen Eishockey-Fans nur einen Namen – Wayne Gretzky. Der Träger der legendären Num-

mer „99“, der etliche Caps für das Team Canada bestritt, zog es in wärmere Los Angeles, wo er momentan bei den „Kings“ unter Vertrag steht. Seit über einem Jahr nun feigt er über das Monitor-Eis, gemanagt von **BETHESDA SOFTWARE**. Entstanden war die Amiga-Fassung des **WAYNE GRETZKY HOCKEY!**

Gegen Ende des vergangenen Jahrzehnts hatte man mit der prächtigen Umsetzung dieses Eishockey-Games auf IBM-PC einen ASM-Hitstern einheimen können. Bei der vorliegenden Atari ST-Version steht dieser allerdings „in den Sternen“. Doch zunächst einmal was zu den Inhalten. WGH ist streng genommen ein Action-Strategie-Game, das über vielerlei Features aus beiden Bereichen verfügt. Der sportliche Ruhm begründet sich auf gekonntes Coachen (Auswechseln der Sturmreihen und der Spieler, taktische Wechsel, Erstellen von Teams, Spielerqualitäten usw.) und geschicktes Verhalten auf dem Eis.

Man ist in der Lage einen Spieler selbst zu steuern, die Mannschaft kämpft quasi nur für ihn mit (selbstlos). Durch Feuerknopf-

druck „sucht“ der Kamerad den weiß gekennzeichneten Spieler, der sich allerdings schon freilaufen muß, um die Scheibe zu erhalten. Ist man nun selbst im Besitz des Pucks, hält man beim Umkurven der Gegner Feuer gedrückt. Beim Loslassen der Knopfes erfolgt ein Pass oder Schlagschuß...

Die Atari ST-Version ist zwar spielbar, hat aber nicht die Klasse der PC-Variante. Schreckliche Begleitgeräusche und die wohl etwas in die Jahre gekommene Bildumschaltung (gesamte Eisfläche nicht einzu sehen; kein Scrolling) sorgen nicht gerade für unbegrenzten Spielspaß.

Das Regelwerk ist o.k.; der Referee wird wie bei den anderen Versionen auf 'ner Bildwand eingeblendet. WGH auf ST ist kein guter Vertreter des schnellen Sports.

Manfred Kleimann

Animation	6
Technik/Strategie	9
Realitätsnähe	8
Spaß/Spannung	6
Preis/Leistung	6



Programm: First Contact, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller und Muster von:** MicroProse, England.

Gegenüber der Vorabversion, die wir in der ASM-Ausgabe 12/89 noch auf dem **ATARI ST** bewundern durften, kann die entgültige Fassung von **FIRST CONTACT** mit keinerlei Verbesserungen aufwarten. Aus diesem Grunde haben wir uns auch dazu entschlossen, die **AMIGA**-Umsetzung des neuesten **MICROPROSE**-Produktes im

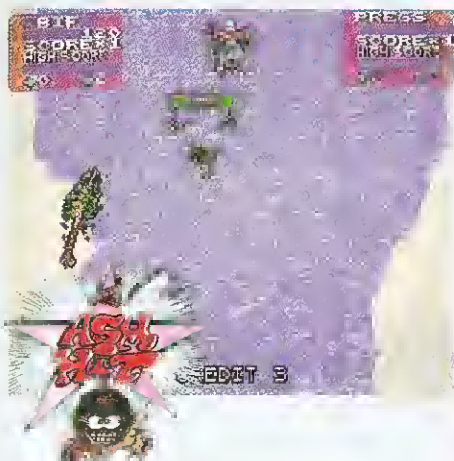
Konvertierungsteil abzuhandeln. Von der Story her dürfte den Spieler wohl nur interessieren, daß es eine entlegene Weltraumstation von feindlichen Aliens zu säubern gilt. Im Gegensatz zu vielen anderen Actionspielen übernimmt Ihr die Steuerung über eine aus drei Einzelteilen bestehende Wartungsdrone, die quasi von der Erde aus ferngesteuert wird. Im Verlauf des Spieles wird schnell klar, daß neben haarigen Ballerduellen mit unzähligen Aliens vor allem die Strategie im Vordergrund steht. So können die einzelnen Dronenteile zwecks Effizienzsteigerung zu einem „Super-Roboter“ kombiniert werden. Ferner lassen sich die einzelnen Blechhaufen auch regelrecht programmieren, wodurch sich der Spieler nicht um alle drei Einzelteile gleichzeitig zu kümmern braucht. Für Spielspaß haben die Programmierer also zweifelsohne gesorgt, der phasenweise sogar in Dauerstreß arbeitet. In puncto grafische Aufmachung gleichen sich beide Fassungen wie ein Ei dem anderen, denn wie auch die **ATARI ST**-User

dürfen sich die **AMIGA**-Freaks auf eine äußerst detailreiche Grafik freuen. Die vier Decks der Weltraumstation strotzen jedenfalls nur so von grafischen Feinheiten, ganz zu schweigen von der hübschen Gestaltung der Sprites und deren sauberer Animation. Allerdings haben die Programmierer nichts aus ihren anfänglichen Fehlern gelernt. Als erstes wäre in diesem Zusammenhang das nervtötende „Umblättern“ des Screens zu nennen, was Abzüge in der A-Note, sprich Grafik, gibt. Den zweiten Kritikpunkt stellt die Trägheit der Drone dar, die genaues Steuern unmöglich macht. Auf den Sound dürft Ihr Euch übrigens noch freuen (wird noch fleißig „getextet“). Trotzdem ruhigen Gewissens zugreifen.

Torsten Blum

Grafik	7
Sound	in Arbeit
Spielablauf	10
Motivation	9
Preis/Leistung	9





Programm: Toobin', **System:** IBM-PC (Hercules, EGA, CGA, VGA, Letztere allerdings nur 16 Farben), **Preis:** ca. 85 Mark, **Besonderheit:** Zwei-Spielermodus; gleichzeitig, **Hersteller:** Domark, London, England, **Master von:** Bomico, Frankfurt.

In der Bude sitz' ich, hier vorm PC schwitz' ich. Und das am 22. Februar. Etwas wehmütig und fernwehig blicke ich auf Biff und Jet, die sich badehosig und sonnenbebrillt einen tollen Jux machen. Ihr Hobby: Schlauchen. Beide nehmen an einem echt US-amerikanischen Wettbewerb teil, wobei man möglichst schnell den Wildwasser-Parcours zu durchfahren und viele Bonus-Punkte zu sammeln hat. Zu diesem Freizeitvergnügen muß ein alter Truck-Reifen, besser gesagt: ein Schlauch desselben, erhalten. Schnell aufgepumpt, reingesetzt und abgefahren...

Nach den bereits vorliegenden C-64-, ST- und Amiga-Teilen hat DOMARK nun auch eine etwas „verkappte“ VGA-Fassung (neben anderen Karten!) für den IBM-PC nachgeschoben. Wer nun meint, TOOBIN' sei kein „typisches“ Spiel für den PC, der irrt gewaltig! Wir heizen, was das Zeug hält, den Bach hinunter, umfahren einige widerliche Hindernisse, schmeißen Cola-Büchsen auf Jäger oder Punks – dies alles nur, um das Ziel, eine gute Punktzahl und einen persönlichen Erfolg, zu erreichen. Grafisch kann der PC natürlich den anderen 16bittern (weil ohne Sound-Karte) in puncto TOOBIN' nicht Paroli bieten. Dennoch: Im Mittelpunkt steht ganz klar der Spielspaß. Und wenn man TOOBIN' erst einmal ins Herz geschlossen hat, ist es schwer, von der Tastatur (Stick oder Maus) wieder loszu kommen. Biff und Jet sind nicht unbedingt Konkurrenten; sie ergänzen sich auch prima, wenn z.B. Gefahr im Verzuge ist. Gerangelt wird eigentlich nur, wenn's um die hohen Punktzahlen geht: Die schmalste Durchfahrt bringt 1000 Zähler, während ein Anbandeln an die Torstangen die Durchfahrt größer werden läßt, allerdings auf Kosten der Bonuspunkte. Rundheraus: ein gelungenes Game für den PC! *Manfred Kleimann*

Grafik	6
Sound	4
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10



DAS GRAFISCHE VERG NGEN

VGA-SPIELE-BOX

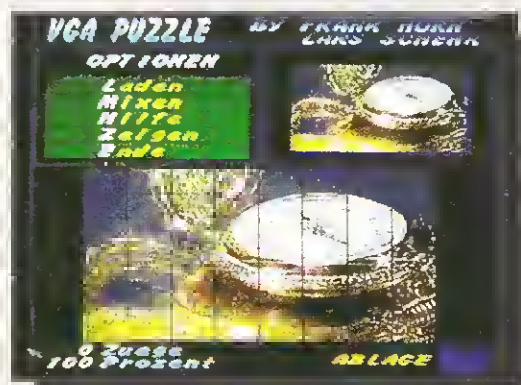


kpl. incl. Handb.

nur 49,- DM

zuzügt. Versandkosten

- Pultdown-Benutzeroberfläche!
- Auflösung: 360 x 480 Pixel!
- verschiedene Bildersätze!
- volle Mouseunterstützung!
- zwei Highscorelisten!
- mehrere Spielstufen und Optionen!
- verschiedene Spielvarianten!
- Statusanzeige!
- Online-Help!
- 256 Farben!
- Digisound!



+ + + Bestellung an: Tronic-Verlag, Software-Service, Postfach 870, 3440 Eschwege + + +



ACHTUNG!

Zusatzkit nur für User ab 18 Jahren:

Bilderdisketten zu:

VGA-Memory (Best.-Nr. VGA-Z1)
VGA-Puzzle (Best.-Nr. VGA-Z2)
VGA-Moving-Puzzle (Best.-Nr. VGA-Z3)

— je Diskette nur 12,- DM —

Die Spieletebox setzt einen IBM-kompatiblen PC mit mind. 512 KB sowie eine IBM-Hardwarekompatible VGA-Karte (mind. 256 K-Bildschirmspeicher) voraus!!!



Programm: Overlander, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 75 DM, **Hersteller:** Elite Systems, England, **Muster von:** Elite.

Spraydosen, Umweltverschmutzung, Ozonloch, UV-Strahlen, verbrannte Erde, Seuchen, Hunger, Tod – das ist stichwortartig die Reihenfolge des malerischen

Backgrounds von **OVERLANDER**. Allerdings sind die Konsequenzen, die man bei **ELITE** aus dieser Story zog, weitaus weniger realistisch: Die Menschen flüchten halt in unterirdische Städte, die durch oberirdische Autobahnen miteinander verbunden sind. Es ist hierbei die Aufgabe der Overlander, diese Verbindungen zu nutzen. Aber die Fahrten in dem schnellen Flitzer sind gefährlich, denn allerlei mutiertes Gesocks treibt sich als Wegelagerer oder motorisierte Banden umher. Hinzu kommen diverse Hindernisse – der Straßenbau ist eben auch nicht mehr das, was er mal war. Klar, daß die gefährlichen Aufträge, die der Spieler sich aussuchen kann, gut bezahlt werden und daß man mit der Kohle noch einige Extras einkaufen kann.

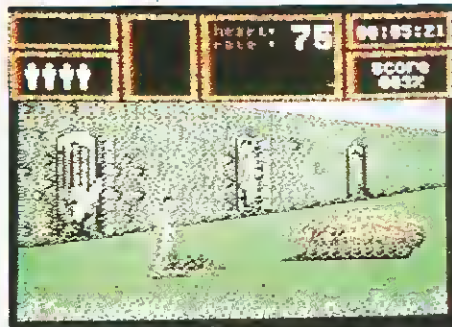
ELITE hat für die Umsetzung dieses Spiels für den **Amiga** über ein Jahr gebraucht und immerhin noch 'ne ganze Ecke an der Technik gefeilt. Die Grafiken sind durch ge-

schickten Einsatz von Rastern hervorragend geworden, die Animation der „Rennstrecke“ ist (ebenfalls mit Rasterinsatz!) hervorragend gelungen und bringt ein erstklassiges Fahrfeeling rüber. Spiele im Stil von **OVERLANDER** haben wir zwar schon oft gesehen, doch **ELITE** gebührt das Lob, den mit Abstand besten Vertreter (zumindest für den **Amiga**) ins Rennen geschickt zu haben.

Einzige Mankos sind das schleppende Anfahren des Autos, ein lahmer Titelsound und eine nicht abspeichernde Highscoreliste. Aber ich finde, daß man darauf zur Not auch verzichten kann.

Michael Suck

Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	??
Motivation	??
Preis/Leistung	??



Programm: Weird Dreams, **System:** C-64, **Preis:** ca. 30 DM auf Cass., ca. 40 DM auf Disk, **Hersteller:** Rainbird, **Muster von:** Rushware, Kaarst.

Die unheimlichen Schattenlichter aus der Twilight Zone schlugen letzten Sommer im Spukabenteuer **WEIRD DREAMS** ja schon auf dem **ST** ganz gut zu. Und zwar so gut, daß die Commodore-Freaks zumindest bei der Amiga-Version durch ewiges Nach-

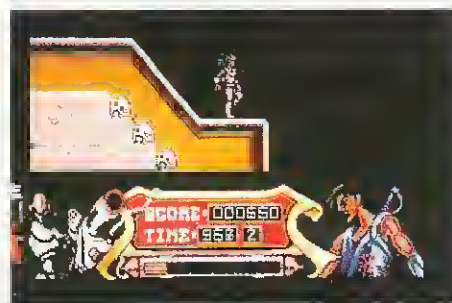
laden dem Spielspaß entwöhnt wurden. Ähnlich dürfte es nun auch den **C-64**-Usern ergehen, denn diese Version des **RAINBIRD**-Titels wartet noch mit ganz anderen Macken auf.

Am Spielkonzept – eines der wenigen originellen, die es gibt – kann man eigentlich wenig aussetzen: Steve, der Hauptakteur, liegt im Krankenhaus und kämpft ums Überleben. Er verfällt in einen tiefen Alptraum und erlebt dort die fiesesten Abenteuer. Der Haken an der Sache: Er selbst spielt die Hauptrolle in seinem Alptraum. Nur wenn Steve dort gegen die heimtückischen Gegner und schwierigen Aufgaben besteht, wird er wieder aus der Narkose erwachen. Keine schöne Vorstellung, daher sollte man sich bemühen, in allen Bildern eine möglichst gute Figur abzugeben. In jedem Bild gibt's dabei ein bestimmtes Rätsel zu lösen, ein Hindernis zu überwinden oder einen Gegner zu besiegen. Die Schwierigkeiten sind mannigfaltig, wie z.B. eine fleischfressende Rosenhecke hiederzuzumetzeln, bevor der Rasenmäher kommt, um Steve durch die Scherblätter zu drehen. Ein weiteres Problem kann beispielsweise auch sein, die

übergroßen Ameisenmutationen mit einem Fliegenden Fisch (!) zu erschlagen. Alles in allem eine doch reizvolle Aufgabe, wären da nicht die programmtechnischen Beschränkungen des **C-64**. Hier wird's in der Tat grausig, denn das Übel liegt diesmal gar nicht so sehr bei den Grafiken (ganz gut geworden) oder dem Sound („Sie haben sich stets bemüht, ...“), sondern wieder einmal an den zigarettenspausenlangen Nachladezeiten der einzelnen Bilder. Zusätzlicher Frust kommt schließlich bei der nicht immer schnell genug ansprechenden Steuerung auf, die schon mal das ein oder andere Leben auf dem Gewissen hat. Traurig, aber wahr, und so bleibt schließlich eine hervorragende Spielidee übrig, deren Umsetzung wieder einmal an den Programmierern sowie an einer nicht mehr standesgemäßer Hardware gescheitert ist.

Peter Braun

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	5
Motivation	6
Preis/Leistung	7



Programm: Strider, **System:** PC, **Preis:** ca. 85 DM, **Hersteller:** Capcom/U.S. Gold, **Muster von:** [7] / [15] / [21]

Irgendwie ist die Story von **STRIDER** ganz schön veraltet: Fiese KGB-Agenten, eine fiese russische Armee und die fieseren Roten ganz allgemein sind die Feinde in dieser fieseren Spielstory.

Glücklicherweise merkt man auf dem Screen gar nix-mehr von dieser Stahlhelmdoktrin aus alten Tagen, denn dieses Actiongame aus dem Hause **U.S. GOLD** bietet einen recht abstrakten Spielverlauf. Der Strider, ein Held mit einem breit ausladenden Schwert, muß über hügelige, abwechslungsreiche Backgrounds kraxeln und dabei (horizontal und vertikal) alles niedermetzeln, was da an Feinden rumläuft oder steht. Die Energie des Helden nimmt bei jedem Treffer ab, kann aber durch diverse Extras wieder aufgefrischt werden. Als weitere Hilfe kann er sich eine Drohne in der Luft ergattern, die dann um ihn herumschwirrt und mitballert – meistens jedoch ohne großen Erfolg. Diese Eigenart hatte die Drohne übrigens schon in den Urfassungen für Amiga, **ST** etc., wobei damals erschwerend hinzukam, daß der aufwendige Salto der Spielfigur aufgrund des hohen Schwierigkeitsgrades und der umständlichen Animation meist im Jenseits endete. In diesem Punkt

hat sich die **PC**-Fassung jedoch eindeutig verbessert! Die Gegner ballern nicht mehr so viel, der Salto bleibt harmlos. Ein Plus für die Spielbarkeit also, die aber leider durch übles Ruckelscrolling und eine ebensolche Animation wieder gemindert wird. Da das Ruckeling auf jedem **PC** gleich ist und die EGA-Grafiken nicht besonders viel hergeben (gleiches gilt für den Sound), ist **STRIDER** auf 'nem schlappen 4.77 Mhz **PC** mit CGA-Karte tatsächlich besser zu spielen, denn hier erleichtert die langsamere Animation die Übersicht beträchtlich. **STRIDER** bleibt demnach exakt das, was es schon immer war: Ein mittelmäßiges Actionspiel.

Michael Suck

Grafik (EGA)	7
Sound	4
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	7



Programm: Tiger Heli, **System:** Nintendo Entertainment System, **Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Taito, Japan, **Muster von:** Bienengräber, Hamburg.

In ASM 12/89 stellten wir ein Shoot-em-up namens **TIGER HELI** für die PC-Engine vor. Es handelte sich dabei um eine 1:1-Konvertierung des gleichnamigen Automaten, der aus dem Hause **TAITO** stammt und in den Spielhallen nicht gerade wenig gezoxt wurde. Die Engine-Version fiel nicht zuletzt deshalb so gut aus, weil dasselbe Programmiererteam auch das Automatenvorbild erschuf. Nun haben wir die Version fürs **NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM** bekommen. Allerdings wurde **TIGER HELI** NES nicht, wie's bei der Engine-Fassung der Fall war, von **TAITO** selbst umgesetzt. Verantwortlich für die Konvertierung ist die in Japan sehr bekannte Company **ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC.**, die uns schon eine ganze Reihe von guten Produkten beschert hat.

Bei **TIGER HELI** steuert der Spieler zur Abwechslung mal kein Raumschiff, sondern einen mit 'ner guten Wumme bewaffneten Hubschrauber, der jede Menge Bonussymbole aufsammeln kann, um die Schußkraft zu verstärken oder die Schußart zu ändern. Zehn verschiedene Missionen muß der Spieler bestehen, bis das Ende erreicht ist. Bis dahin ist aber kein Honigschlecken angesagt.

Seltsamerweise ähnelt die NES-Konvertierung dem Automatenvorbild nur an ganz wenigen Ecken. Der Stil der Grafiken ist zwar ähnlich gehalten, doch der komplette Level-Aufbau hat sich geändert. Es bestehen kaum noch Parallelen zur Originalfassung, zumindest bis auf den eigentlichen Sinn des Games: Der lautet immer noch: Ballern, was das Zeug hält, und zwar ohne Ende...

Auf Grund von einigen technischen Mängeln (flackernde Sprites, mieser Sound etc) kann und darf ich der NES-Version leider keinen **ASM-HITSTERN** verpassen. Was



bleibt, ist gute Durchschnittsballerware für alle NES-Fans.
Torsten Oppermann

Grafik	8
Sound	6
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	8



Programm: X-Out, **System:** Atari ST, C-64, **Preis:** ca. 80 Mark (ST), ca. 45 Mark (C-64-Disk), **Hersteller:** Rainbow Arts, Düsseldorf, **Muster von:** Rainbow Arts.

In düstere Tiefen entführen uns die **ST**- und **C-64**-Konvertierungen von **X-OUT**. **X-OUT** ist auf dem Amiga eines der brilliantesten Shoot-em-ups der letzten Zeit und bietet einige technische Novitäten. Ohne die technischen Feinheiten hätte **X-OUT** sicherlich nicht diesen durchschlagenden Erfolg erringen können, denn Durchschnittsbrowserspiele gibt's mehr als genug. Doch wie dem auch sei, kommen wir lieber auf **X-OUT** ST und C-64 zurück.

Insgesamt acht tierisch schwierige Level samt übergroßen Endgegnern hat der Spieler zu überstehen, bis er schließlich die langersehnte Endsequenz zu Gesicht bekommt. Dabei werden vier unterschiedliche Welten durchquert, die jeweils zwei Level (vier mal zwei macht nämlich nach Adam Riese und Eva Klein acht!) enthalten. Um gegen die Feinde anzukommen, stehen im Shop massenweise Extrawaffen zur Verfü-

gung, die gegen teures Geld erstanden werden können. Geld erhält man, indem man sich die Aliens vom Leib hält. Glücklicherweise haben die Programmierer an die „Schnellfinger“ gedacht, so daß – schneller Schußfinger vorausgesetzt – auf „Knopfdruck“ 'ne ganz schöne Feuersalve aus'm „Rohr“ kommt. Hört sich alles recht gut an, doch irgendwie kommt alles nicht so gut rüber – auf C-64 und ST – wie es bei der Amiga-Version der Fall ist. Die ST-Umsetzung bietet zwar ganz gut gestylte Grafiken, leider aber ist der Bildschirmausschnitt dermaßen klein geraten, daß man sehr leicht die Übersicht verliert. Außerdem läuft **X-OUT** ST nur mit 25 Bildern pro Sekunde ab, was angesichts des Bildschirmausschnitts nicht mehr legitim ist. Bei einer größeren Menge von Sprites wird der gesamte Spielablauf darüber hinaus noch langsamer! C-64-mäßig sieht's schon ein wenig besser aus: Hier scrollt der Bildschirm relativ flüssig sogar in zwei Ebenen, doch dafür existieren zu viele grafische Mängel. Schade, so ist aus einem ehemals hitverdächtigem Game ein „stinknormales“ Durchschnitts-



spiel geworden, das den **ASM-HIT** nicht mehr verdient. Tja, einer ist immer der Loser.

Torsten Oppermann

	ST/C-64
Grafik	8/8
Sound	5/7
Spielablauf	7/8
Motivation	7/8
Preis/Leistung	7/8



Programm: Clown o' Mania, **System:** Atari ST, **Preis:** Ca. 65 Mark, **Hersteller:** Starbyte Software, Bochum, **Mustervon:** 7/15/21

Nach dem Amiga sucht **CLOWN O'MANIA** nun auch den **Atari ST** heim. Zwei Dinge gibt es grundsätzlich zu diesem Produkt zu sagen: Zum einen hat sich Hersteller **STAR-BYTE** einer Idee bedient, die in das Jahr 1982 zurückreicht (*Crystal Castle* von Atari), andererseits konnte man aber die Verwirklichung dieses Konzepts auf dem Amiga als insgesamt gelungen bezeichnen. Jetzt also haben wir es mit der Umsetzung eines Programms von einem 16-Bit-Rechner auf eine ebenbürtige Maschine zu tun. Gleiche Voraussetzungen also, das verspricht einen interessanten Vergleich.

Kurz ein paar Worte zum Geschehen. Man steuert einen Clown über diverse Plateaus, die durch Leitern und Transmitter miteinander verbunden sind. Ziel ist es, in jedem Level die über die Plateaus verstreuten Diamanten aufzusammeln, um in die nächste

Runde vorzustößen. Klar, daß diese einfach erscheinende Aufgabe durch etliche Widersacher enorm erschwert wird. Die Steuerung ist gewöhnungsbedürftig, aber in den Griff zu bekommen. Am einfachsten erscheint es mir, wenn man den Joystick um 90 Grad nach rechts dreht, denn aufgrund der Perspektive entsprechen die normalen Stickbewegungen nicht den Richtungen auf dem Monitor. Wie ist nun die ST-Version ausgefallen? Die Grafik ist alles in allem 1:1 übergekommen, was bedeutet, daß sie immer noch als eher durchschnittlich zu bezeichnen ist. Die Steuerung – ich sagte es schon – ist okay, da hat sich also im Vergleich mit dem Amiga nichts geändert. Das Gameplay entspricht ebenfalls hundertprozentig dem auf dem Amiga gesehenen Spielablauf. Blicke also nur noch der Sound, und der fällt schon eine Spur schwächer aus.

Ach ja, fast hätte ich noch was wichtiges vergessen: **STARBYTE** auch, nämlich das Scrolling. Ich Dummerchen...



Da das Spiel deshalb unspielbar wird, müssen natürlich die Noten runter...

Bernd Zimmermann

Grafik	5
Sound	5
Spielablauf	5
Motivation	5
Preis/Leistung	5





Programm: 5th Gear, **System:** Amiga, Atari ST, **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Hewson, England, **Muster von:** Ariolasoft.

Getreu dem Motto, daß alles Spaß macht, was verboten ist, dürft Ihr bei 5th GEAR steuerknüppelschwingend eine heiße Wüstenralley absolvieren. Verantwortlich für Raserei durch den heißen Sand ist HEW-

SON, die dieses Game bereits 1988 als Billigspiel für den C-64 auflegten. Innerhalb der nun verstrichenen Jahrzehnte hat sich der Preis von 10 auf 65 DM versechsfacht – die Qualität des Spieles jedoch nicht. Von einem Rennsimulator kann bei 5TH GEAR irgendwie keine Rede sein. Das Ganze sieht aus, als wär's im Spielwarenladen mit Bauklötzchen zusammengebastelt, um ein kleines Matchbox-Auto durchzuschleppen. Die Sprites sind elendig klein, die Grafik auf dem Niveau antiker Höhlenmalerei (allein schon wegen der Farbe). Das Auto fährt sich, als hätte es Sand im Getriebe, denn es läßt sich nur im Fahren lenken. Und das bei einer Ruckelpiste (das schließt das Scrolling mit ein!), bei der man schon bei mäßiger Geschwindigkeit das nächste Hindernis erst dann sieht, wenn man schon vorgeknallt ist. Zwar gibt es Shops zum Ausrüsten des Autos (Ballerei, Motor, Turbo, Sprit etc.),

aber 'ne Fünf-Gang-Schaltung konnte ich nirgends entdecken. Die Spielidee mit Hindernissen, Sprunghügeln und dergleichen war als Low-Budget-Gag in Ordnung, die technische Seite war's damals auch. Die Umsetzung auf 16-Bit jedoch als Full-Price auf den Markt zu schleudern und dann auch noch bei der Programmierung zu schludern, ist dreist. Da hilft auch kein Jochen-Hippel-Sound (der auf dem ST mal besser klingt als auf dem Amiga) und ein edler Pappkarton, da hilft nurein Denkart – siehe unten...

Michael Suck

	(Amiga/Atari ST)
Grafik	5 5
Sound	7 9
Spielablauf	4 4
Motivation	3 3
Preis/Leistung	4 4



Programm: Maniac Mansion, **System:** PC (bisher nur EGA), **Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Lucasfilm Games, USA, **Mustervon:** [10]

Ich hab's ja gewußt! Schon im September des letzten Jahres, als die ST-Fassung als erste Konvertierung von MANIAC MANSION bei uns eintraf, hegte ich angesichts der gezeigten technischen Schwächen ei-

nen gewissen Argwohn gegenüber einer zu erwartenden PC-Konvertierung – zurecht, wie sich jetzt zeigt. LUCASFILM ist es nämlich keinesfalls geglückt, nach nunmehr zweieinhalb Jahren eine ordentliche Konvertierung für den PC hinzukriegen, die auch den Besitzern einer besseren Hardware gerecht wird. Immerhin, das Teenie-Adventure um ein Girl, das von einem verrückten Professor gefangen gehalten wird, unterstützt tatsächlich die EGA-Grafikkarte. Ein wahres Wunder moderner Technik, denn alle Grafiken sind identisch zur ST/Amiga-Fassung – und damit nach wie vor Mittelmaß. Weit aus unerträglicher ist jedoch der Piepsound, der aus dem internen Lautsprecher des PC plärrt; Soundkarten werden nicht bedient. Und noch ein letztes Manko: Das Scrolling ruckelt und zuckelt ohne Gnade hin und her. Wäre nicht die witzige, abwechslungsreiche und schwierige Spielhandlung, so müßte MANIAC MAN-

SION eigentlich schnell wieder in der Versenkung verschwinden. So aber gibt's kniffligen Adventurespaß mit dem typischen LUCASFILM-System, das bei MANIAC MANSION zum ersten Mal angewendet wurde. Vokabeln müssen hierbei nicht eingegeben werden, sondern können in einer Kommandoleiste angeklickt und miteinander verknüpft werden. Selbiges gilt für die Gegenstände im Grafikenster, die ebenfalls direkt angewählt werden können. Ist MANIAC MANSION also ein Hit? Ja – aber mit deutlichen Abstrichen zur Urfassung.

Michael Suck

Grafik	7
Vokabular	9
Story	10
Atmosphäre	11
Preis/Leistung	10



Programm: Space Ace, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 140 Mark, **Hersteller:** Ready Soft, Inc., Ontario, Kanada, **Muster von:** Entertainment International, Basildon, England.

Was habe ich mir Beschwerdebriefe eingehandelt, als ich in Ausgabe 2/90 SPACE ACE vom kanadischen Software-

haus READY SOFT vorgestellt, bewertet und verrissen habe. „Die Grafik ist doch hervorragend!“, und „Der Zimmermann hat keine Ahnung!“ waren noch solche Leserreaktionen, die man hier wiedergeben kann, ohne vor Scham in den Boden versinken zu müssen. Jetzt laufe ich Gefahr, ein zweitesmal den Zorn der Leser auf mich zu ziehen, denn ich habe nunmehr das zweifelhafte Vergnügen, die Atari-ST-Version von SPACE ACE unter die Lupe zu nehmen. Also gehe ich am besten gleich in medias res; mit anderen Worten: Her mit dem Teil, und rein in den ST!

Alles dreht sich bei dem Programm um Commander Borf, einen fiesen Bösewicht, um Space Ace, den strahlenden Helden des Spiels, und um die schöne Kimberley, die von Borf entführt wurde. Was Space Ace zu tun hat, ist klar: Kimberley befreien und Borf zu den Ahnen abreiten lassen. Mit diesem Wissen ausgerüstet, startet man ins Spiel und ist von nun an mit sich und SPACE ACE allein. Das wird man vermutlich auch

bleiben, denn das Programm macht verdammt einsam. Alles, was zu tun ist, ist, zur rechten Zeit am rechten Ort den Joystick wahlweise nach oben oder unten, beziehungsweise nach rechts oder links zu drücken. Manchmal muß man sogar noch den Feuerknopf anschlagen – welch' verwegene Idee, READY SOFT! Um es noch einmal zu wiederholen: Man muß nur herausfinden, in welche Richtung der Stick gedrückt werden muß, und das war's. Laßt Euch das auf der Zunge zergehen, bevor Ihr Euch leichtfertig von 140 Mäusen trennt! Wäre noch zu berichten, daß sich gegenüber der Amiga-Version nichts geändert hat: Spitzen-Grafik, guter Sound – null Gameplay. Das war's, auf Wiederhören!

Bernd Zimmermann

Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	2
Motivation	2
Preis/Leistung	2



SAMURAI

TM

Der Ort des Geschehens: das Japan des 16. Jahrhunderts. Sie sind ein Samurai, ein Kämpfer, der für seine Ehre lebt. Und diese Ehre gilt es bei unzähligen Gelegenheiten zu verteidigen . . . oder zu verlieren. Bis hinauf zum letzten Ziel: ein Shogun zu werden, Herrscher über ein geeinigtes Japan, ein Preis, der dem größten aller Samurai vorbehalten ist.

Action, Abenteuer, historische Atmosphäre: Samurai setzt eine Tradition fort, die MicroProse so erfolgreich mit Pirates begründete. Erhältlich für IBM PC und Kompatible.

MICRO PROSE
SIMULATION • SOFTWARE

Wiesbadener Str. 89 6503
Mainz-Kastel

Probleme? Rushware-Hotline
für alle MicroProse-Titel:
0 21 01 / 63 75 75
Mo. + Do. 15.00-19.00 h

Vertrieb: Rushware Microhandelsges. mbH,
Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst
Tel.: 0 21 01 / 6 07-0
Vertrieb Österreich: Karasoft, Darius
Schweiz: Thali AG

Achtung !

von Oktober bis März '90

große Microprose Aktion im Handel
mit tollen Werbemitteln.



Programm: Budokan, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Electronic Arts, England, **Muster von:** Electronic Arts.

Endlich ist es soweit – lang hab'ich darauf warten müssen: **ELECTRONIC ARTS** hat die Kampfsportsimulation **BUDOKAN**, über die ich mich in ASM 1/90 lang und

breit ausgelassen habe, für'n **AMIGA** 'rausgebracht. Auf dem PC machte **BUDOKAN** einen ganz hervorragenden Eindruck, denn nicht nur Grafik und Sound stimmten, auch die exzellente Steuerung (für PC-Verhältnisse) trug kräftig zum **ASM-HIT** bei.

An dieser Stelle aber, bevor's ans Eingemachte geht, noch ein paar Worte zum Spielablauf: **BUDOKAN** ist nicht nur der Name des Programms, denn der **BUDOKAN** ist ein im altjapanischen Stil gebautes Gebäude, in dem 1964 die Olympischen Kampfsport-Spiele stattfanden.

Der Spieler hat die Aufgabe, an diesen Wettspielen um Ruhm und Ehre teilzunehmen. Ohne Training läuft natürlich nichts, hierzu stehen vier Trainingshallen zur Verfügung, in denen jeweils eine der vier Kampfsportarten trainiert werden kann (Kendo, Bo, Karate, Nunchaku). Hat man sich genug Praxis angeeignet, kann der Weg in den **BUDOKAN** erfolgen. Dort finden dann schließlich

die Olympischen Kampfsportspiele statt. Die Umsetzung auf den **AMIGA** ist im großen und ganzen recht gut gelungen: Die Grafik fällt nicht ganz so farbenfroh wie auf dem PC aus, ist aber logisch, denn dort wurde mit **VGA** und 256 Farben geprotzt. Dafür steuert sich der Kämpfer nun wesentlich besser, weil nun ein „vernünftiger“ Stick verwendet werden kann. Allerdings kommt es mir so vor, als wären die Gegner während des Wettkampfes nicht mehr so schwierig: Das kann aber auch am Stick liegen, denn mit den Analogdingern komme ich einfach nicht klar.

Torsten Oppermann

Grafik/Animation:	10
Sound:	10
Realitätsnahe:	12
Spaß/Spannung:	11
Preis/Leistung:	11



Programm: European Space Simulator, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Coktel Vision, Frankreich, **Muster von:** [23].

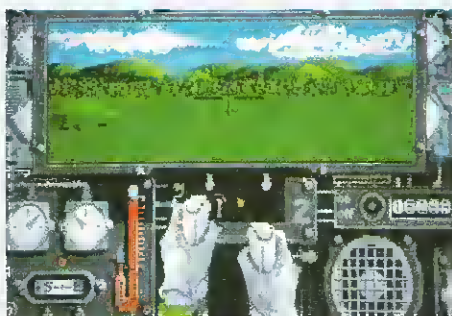
Ganze zwei Monate mußten sich die **Amiga**-User gedulden, bis **COKTEL VISION** mit der Umsetzung des

EUROPEAN SPACE SIMULATOR fertig wurde. Die ursprüngliche Fassung für die **MS-DOS**-Rechner hat jedenfalls einen recht hohen Maßstab gesetzt, so daß man gespannt sein durfte, wie sich denn andere 16-Bit-Fassungen aus der Affäre ziehen würden. Vom eigentlichen Spielkonzept her unterscheidet sich der **ESS** für den Amiga überhaupt nicht von der **IBM**-Variante. So gilt es immer noch, ganz kräftig im boomenden Weltraumgeschäft des 21. Jahrhunderts mitzumischen. In der Rolle des Inhabers einer privaten Weltraumfirma bieten sich dem Spieler beim **ESS** vielfältige Möglichkeiten. Neben dem lukrativen Satellitengeschäft, zu dem sowohl das „Hochschießen“ als auch die spätere Wartung der künstlichen Erdtrabanten zählt, besteht ein Hauptziel der Simulation in der Errichtung einer funktionsfähigen Weltraumstation, in der sich später gewinnträchtige Experimente und dergleichen mehr tätigen lassen. Besonders faszinierend ist beim **ESS** die realistische Steuerung eines Shuttle-ähnlichen Raumgleiters, der als Transport-

mittel zur Verfügung steht. Aber auch wirtschaftliche Momente spielen bei diesem Strategieprogramm eine nicht zu unterschätzende Rolle, schließlich seht Ihr Euch der Aufgabe ausgesetzt, ein florierendes Geschäft aufzuziehen. Bei einer derart komplexen Simulation bleibt zweifelsohne die Motivation auf längere Zeit erhalten. Im technischen Bereich konnte der Amiga seine Fähigkeiten gegenüber den PCs recht gut in Szene setzen, sieht man einmal von dem eher spärlichen Sound ab. Die Grafik fiel jedenfalls mit nett gestalteten Auswahlcreens sowie einer recht schnellen 3D-Grafik im eigentlichen Simulationsteil auf. Letztendlich schließt die Konvertierung also an alte Traditionen an ... insbesondere, was den Preis anbelangt.

Torsten Blum

Grafik:	10
Handhabung:	10
Technik/Strategie:	11
Spielwert:	10
Preis/Leistung:	7



Programm: Sherman M4, **System:** IBM & Kompatible (CGA, EGA, VGA), **Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Loriciel, Frankreich, **Muster von:** [10].

Anscheinend sind die Programmierer bei der Umsetzung von **SHERMAN M4** auf die **MS-DOS**-Rechner wieder nach dem

Motto „Nichts Ganzes und nichts Halbes“ vorgegangen, anders nämlich wäre diese Pseudo-Strategie nicht zu erklären, die der französische Hersteller **LORICIEL** an den Mann bringen will. Schon auf dem **Atari ST** entpuppte sich das als Simulation angekündigte Programm schnell als ein Actionspiel der eher unteren Mittelklasse. Wie der Programmname sicherlich erraten läßt, übernimmt der Spieler bei **SHERMAN M4** die Kontrolle über den gleichnamigen Panzer. In insgesamt drei verschiedenen „Missionen“ könnt Ihr nun Euer Können als Panzerkommandant unter Beweis stellen. Allerdings mag bei **SHERMAN M4** keinerlei Spielfreude aufkommen, was ohne Zweifel an den vielen Ungereimtheiten liegt, die dieses Game besitzt. So läßt sich die Bordkanone beispielsweise nicht während der Fahrt abfeuern. Selbst der Geschützturm kann nicht gedreht werden. Für ein Strategiespiel besitzt **SHERMAN M4** also viel zu wenig Elemente, die dieses Genre auszeichnen, wie auch die Bezeichnung Ac-

tionspiel diesem Game keinesfalls „gerecht“ wird, da lange Leerlaufzeiten den Spielablauf prägen. Etwas besser ist es da um den technischen Bereich bestellt, der auf dem **IBM** recht ordentlich ausfiel. Vor allem die exzellent gezeichnete Grafik wußte bei den drei möglichen Grafikkarten gut zu gefallen. Schwächer gerieten dagegen das Scrolling sowie die Animation der gegnerischen Panzer, die als ausgefüllte Vektorgrafik dargestellt werden. Schlichtweg als Katastrophe muß man leider den **PC-Sound** von **SHERMAN M4** bezeichnen, werden doch nicht einmal die gängigen Soundkarten unterstützt. Alles in allem ist also von diesem Spiel abzuraten.

Torsten Blum

Grafik:	8
Sound:	4
Spielablauf:	5
Motivation:	3
Preis/Leistung:	4



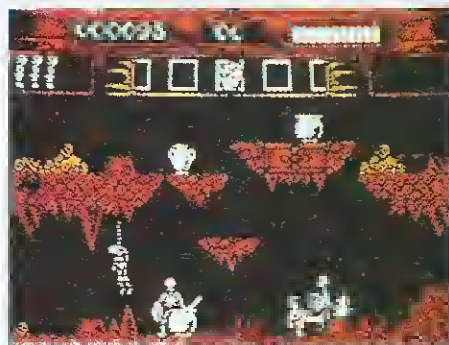


Programm: Myth, **System:** Amstrad CPC, **Preis:** ca. 35 DM (Kass.), ca. 50 DM (Disk.), **Hersteller:** System 3, England, **Muster von:** siehe Hersteller.

Eine Einschätzung von MYTH von SYSTEM 3 ist gar nicht so einfach, denn in eine bestimmte Schublade ist es schwer zu pressen. Die genaueste Bezeichnung dieses Games, das nichts mit dem gleichnamigen Adventure zu tun hat, wäre wohl die eines Action-Adventure-Jump-and-Runs. Die Story ist eher nebensächlich, die Zielvorgabe und Atmosphäre erkennt man schnell. Der Held muß sich hüpfend und laufend in düsteren, weitverzweigten Grotten bewegen und diverse Gerippe kurz und klein hauen, um sich seiner Haut zu wehren und um Extrawaffen zu ergattern. Der Witz daran: Mit bestimmten Waffen kann durch Zerteilen anderer Gegner wiederum eine neue Waffe in Besitz genommen werden, die ihrerseits den Endgegner besser nie-

dermetzelt. Um auf solche Verknüpfungen zu kommen, muß jedoch viel herumprobiert werden – und dann kann's schnell frustig werden. Für den CPC hat sich SYSTEM 3 jedenfalls viel Mühe bei der Konvertierung gegeben. Die Animationsphasen der Sprites sind tatsächlich noch besser geworden, die einzelnen Levels sind sogar noch komplexer! Eine erstaunliche Entwicklung, wenn man bedenkt, daß andere Hersteller die 8-Bit-Fassungen eigentlich nur noch notdürftig zusammenklatschen. Doch leider ist bei MYTH auf dem CPC ebenfalls nicht alles Gold, was glänzen sollte. So ist die Grafik voll unter Niveau und entspricht der Hinklatsch-Technik. Für den Sound gilt ähnliches, der trotz des Hardware-Mankos (Joghurtbecher-Klang) um Welten besser sein könnte. MYTH – das durchschnittliche Actionspiel für die Amstrad-User, die in letzter Zeit nicht gerade mit Stoff verwöhnt werden.

Michael Suck



Grafik	4
Sound	3
Spielablauf	9
Motivation	8
Preis/Leistung	7



Programm: Dragon's Lair, **System:** PC AT mit mind. 286er CPU, **Preis:** ca. 140 DM, **Hersteller:** Merit Software/Bluth Group, Kanada, **Muster von:** Entertainment International, England.

Ich befürchte, daß ich mir die Beschwerdebriefe dieser Ausgabe mit dem Kollegen Bernd Z. aus K. teilen muß, denn was für die Konvertierung von Space Ace für den ST gilt, gilt auch für die Konvertierung von DRAGON'S LAIR für den PC. Zwar verspricht der Hersteller in blanker Selbstüberschätzung das „ultimative animierte interaktive Adventure“, doch im Grunde ist das Ding nix anderes als ein auf 13 Disketten (!) gepackter Zeichentrickfilm, den man für 140 Marker teuer einkauft – zu teuer, wie ich finde. Die Story ist ja ganz hübsch, mit 'ner gekidnappten Prinzessin und dem tollen Ritter Dirk, der die Holde retten muß und dabei unzählige Gefahren zu bestehen hat, aber das Ergebnis ist eine primitive Joystick-

Steuerel. Es ist halt wie bei Space Ace: In kritischen Momenten muß der Joystick mal kurz in eine Richtung gedrückt werden, und schon geht's weiter. Klugerweise weiß man vorher nicht, in welche Richtung man den Stick zu drücken hat, denn dann wär's endgültig langweilig. So aber erhalten die Besitzer dieses Spiels das mit Abstand beste und teuerste Grafikdemo für ihren PC, das es je gegeben hat. Die EGA-Grafiken sind vom Feinsten, Sprachausgabe und tolle Soundeffekte gibt's auch. Kein Wunder, daß MERIT SOFTWARE ausdrücklich darauf hinweist, DRAGON'S LAIR mindestens auf 'nem 286er einzuladen. Bei den Mengen an animierter Grafik! Hinzuzufügen wäre vielleicht noch, daß der Käufer entweder die Technik des Diskettenwechsels optimiert oder eine Festplatte besitzt, denn sonst ist nach jeweils drei Szenen 'ne Eispause fällig. Und die ertrage ich im Kino lieber und billiger als bei diesem Computer-Cartoon.

Michael Suck



Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	4
Motivation	2
Preis/Leistung	2

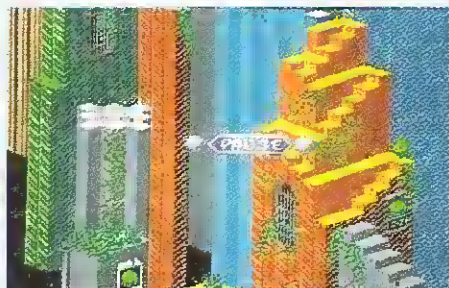


Programm: Startrash, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** Rainbow Arts, Düsseldorf, **Muster von:** [42].

Marble Madness, Airball, STARTRASH – lang ist's her. Bislang wurden jedoch einige Titel dieses Genres noch immer einzelnen Systembesitzern vorenthalten. So auch STARTRASH, der 88er ASM-Hit, damals vom Frankfurter Label ThommySoftware für den Atari ST programmiert. Die Lizenz für das Game ist mittlerweile aus dem Hessenland zur Düsseldorfer Firma Rainbow Arts gewandert. Diesem Lizenz-Trip verdanken wir das Game für den AMIGA. Sehen wir einmal von der Persiflage auf die Enterprise-Story („...Kirk an Brücke“) ab, besteht das Game aus einem hoch- und runterscrollbaren Turm mit einem verzweigten Stufenlabyrinth. Ihr steuert mit dem Joy-

stick einen sogenannten „Neuroflummi“ über die Stufen gen Turmspitze. Ein schwieriges Unterfangen, zumal Ihr verschiedene Schlüssel einsacken müßt, die Euch quasi das Tor zum nachfolgenden Level öffnen. Transmitter befördern Euren Gummiball auf- oder abwärts und ersparen Euch so müßiges Treppensteigen. Kleine Einlagen wie Staubsauger oder Sprungfedern plätten das Bällchen und sorgen geschwind für Punktabzug... Rein technisch hat sich seit der Atari-Produktion nichts getan. Es gibt weder grafische Unterschiede noch spektakuläre Sound-Verbesserungen. Nur gealtert sind wir ein wenig: während man 1988 noch das Jahr 2215 schrieb, sind wir nun schon 300 Jahre älter. An der Motivation hat der Zahn der Zeit jedoch bis heute nichts rütteln können. Dafür am Preis, der ist um 'nen Heiermann gestiegen.

Matthias Siegl



Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	11
Preis/Leistung	8



Kugelrund & kunterbunt

Programm: E-Motion, **System:** Amiga, Atari ST (beide getestet), **Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** U.S. Gold, England, **Mustervon:** Ariolasoft, Rietberg.

E-MOTION ist wirklich der passendste Name für das neueste Produkt der Firma **U.S. GOLD**, denn viel Gefühl muß man schon haben, um dieses Game spielen zu können.

Uns Tronics versetzte E-MOTION in helle Begeisterung, bei einigen Leuten könnte man sogar schon von Suchtgefahr sprechen. Am schlimmsten war es bei Torsten. Er klebte förmlich vor dem Amiga – man hätte denken können, er wäre dort angebunden. Nachdem er sich dann endlich losgerissen hatte, bot er mir auch sofort an, noch einen zusätzlichen Kommentar zu diesem Game zu schreiben. Eigenartig, dabei ist E-MOTION simpelst aufgebaut und trotzdem anziehend wie ein Magnet. Das liegt wahrscheinlich daran, daß da eine kugelbunte und kunterrunde, äh, ich meine natürlich kugelrunde und kunterbunte Sache auf dem Screen vor sich geht. Der Spielablauf ist sehr einfach zu verstehen. Es erscheint eine gerade Zahl Kugeln auf dem Bildschirm, meist vier oder sechs Stück – davon immer zwei in der gleichen Farbe. Wenn sich zwei gleichfarbige Kugeln berühren, lösen sie sich auf. Das sollen sie auch, denn erst, wenn alle Kugeln verschwunden sind, kommt man in den nächsten Level.

Angestoßen werden die Kugeln mit einer anderen, in deren Mitte sich ein Zeiger befindet, den man mit Hilfe des Joysticks drehen kann. Läßt man den Feuerknopf gedrückt, bewegt sich die Kugel in die angezeigte Richtung.

Ihr denkt, das wäre kein Problem? Von wegen! Stoßen nämlich zwei verschiedenfarbige Kugeln aneinander, entstehen wieder viele kleine Kugeln. Die kann man mit Hilfe der großen Kugel aufsaugen und bekommt dadurch Energie. Mit dem Aufsaugen muß man sich allerdings ganz schön beeilen, denn die kleinen Kugeln werden nach einer gewissen Zeit größer. Um sie dann verschwinden zu lassen, muß man sie wiederum mit einer Kugel der gleichen Farbe zusammendotzen. Allerdings ist das gar nicht so einfach, denn wenn kleine

Kugeln entstehen, tun sie das meist in einer ungeraden Anzahl, und somit entstehen auch nicht immer farbgleiche Kugeln. Demzufolge muß man absichtlich Kugeln zusammenstoßen, um wieder zwei mit der gleichen Farbe zu haben. Dabei kann es natürlich leicht passieren, daß man die Kontrolle verliert und so viele Kugeln auf dem Bildschirm sind, daß sie sich anstoßen, ohne daß man irgendetwas dazu tut. Das ist

verliert man ein Drittel der Energie. Nur mal nebenbei: Drei Kugeln sind schnell geplatzt!

Am lustigsten wird es natürlich, wenn die Kugeln durch eine Art Gummiband verbunden sind. Da braucht man wirklich ein gutes Fingerspitzengefühl, um eine Katastrophe verhindern zu können. Selbstverständlich hat man zu allem Überfluß auch noch Hindernisse eingebaut, um welche die Kugeln (mit oder ohne Gummiband) herumjон-

andere Kugeln per Gummiband befestigt sind.

Insgesamt hat man drei Leben. Alle 20.000 Punkte bekommt man zusätzlich ein Extraleben. Durch Zwischenlevels kann man – wenn man es geschickt anstellt – noch einige Zusatzpunkte abgreifen. In den Zwischenlevels erscheinen nur kleine Kugeln, die man aufsaugen muß. Ein Kügelchen ist beispielsweise blau, die anderen sind rot. Durch das Aufsaugen der blauen Kugel verfärbt sich wieder eine andere blau. Nun saugt man diese auf, und wieder verfärbt sich eine andere blau usw. Das Ganze wird durch ein Zeitlimit erschwert.

Ein besonderer Vorteil bei diesem Game ist, daß die Steuerung sehr genau funktioniert. Das ist mit Sicherheit ein Grund dafür, daß der Spaß daran nicht verloren geht. Auch die farbliche Gestaltung hat U.S. GOLD sehr gut hinbekommen. Die Kugeln haben klare Farben, man kann sie also gut auseinanderhalten. Beim Hintergrund wurde mit Raster und einem leicht Moiré-ähnlichen Muster gearbeitet. Macht sich wirklich gut, da kann man nur gratulieren! Der Sound ist durchweg digitalisiert. Die Animation der Kugeln ist hundertprozentig. Die Reaktionen der Kugeln sind exakt; sie rollen nicht einfach wild durch die Gegend – im Gegenteil, die Bewegungen sind absolut realistisch.

Wenn man eine der Kugeln links aus dem Bildschirm stößt, erscheint sie wieder auf der rechten Seite. Umgekehrt funktioniert das natürlich genauso, so auch in der Vertikalen.

Auf dem Amiga wie auch auf dem Atari ST hat dieses Spiel die gleichen Qualitäten. Der einzige kleine Unterschied ist, daß die Farben auf dem Amiga etwas klarer sind als auf dem ST. Ansonsten kann man wirklich nicht meckern. Endlich mal was ganz Neues, nirgends abgucken und noch dazu super gemacht! Da kann ich nur noch sagen: Herzlichen Glückwunsch an die englische Firma U.S. GOLD, dieses Game ist ein Hit!!!

Sandra Alter



fotos (2): Amiga



Die 3 K's von E-Motion K-ernig K-niffelig K-ugelrund

dann sehr unangenehm und bedeutet, daß sich das Spiel gleich von selbst beenden wird. Die großen Kugeln fangen irgendwann an zu vibrieren und zerplatzen in alle Himmelsrichtungen. Pro geplatzte Kugel

gibt es ein Drittel der Energie. Nur mal nebenbei: Drei Kugeln sind schnell geplatzt! Am lustigsten wird es natürlich, wenn die Kugeln durch eine Art Gummiband verbunden sind. Da braucht man wirklich ein gutes Fingerspitzengefühl, um eine Katastrophe verhindern zu können. Selbstverständlich hat man zu allem Überfluß auch noch Hindernisse eingebaut, um welche die Kugeln (mit oder ohne Gummiband) herumjон-

Amiga/Atari ST	
Grafik	10/9
Sound	9/9
Spielablauf	10/10
Motivation	11/11
Preis/Leistung	10/10



Gutes Spiel – teurerer Spaß!

Programm: Romance of the Three Kingdoms, **System:** Amiga (getestet), IBM PC, **Hersteller:** KOEI-Software Japan/USA, **Preis:** Ca. 160 Mark, **Muster von:** Thomas Müller Computerservice, Tel. 0781/76921

Die japanische Softwarefirma KOEI konnte im letzten Jahr mit dem Programm **ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS** für die IBM-kompatiblen Rechner einen Achtungserfolg bei den Strategiespiel-Insidern verbuchen, und nicht zuletzt deshalb wurde das Programm auch von der Softwarefachzeitschrift *Computer Gaming World* in den USA 1989 zum besten Strategiespiel des Jahres gewählt! Nun liegt die mit Spannung erwartete Amiga-Version endlich für den Testbericht vor. Das Programm wird auf zwei Disketten geliefert und läuft nur auf den 1-MB-Rechnern. Dafür bietet es jedoch auch eine ganze Menge an strategischen Feinheiten, die in dieser Form wohl zur Zeit nur bei KOEI zu sehen sind. Das Szenario wird in fünf Abschnitte eingeteilt, die alle aufeinander aufbauen, aber auch getrennt voneinander gespielt werden können. Schauplatz ist das China in den Jahren 189 bis 215 A.D. Als einer von acht Mitspielern (jeweils Mensch oder Computer als Gegner möglich) müßt ihr versuchen, möglichst viele der Mitkonkurrenten auszuschalten, um aus einem chaotischen Puzzle von sage und schreibe 58 kleinen Staaten ein ganzes und vereintes China zu schaffen! Daß dies kein Pappenstiel ist, kann sich wohl jeder denken.

Man wird zu Beginn des Spiels gefragt, welchen der acht Herrscher man denn wählen möchte. Jedem Herrscher ist ein ganz bestimmter Landesteil zugeordnet, und jeder „Fürst“ hat seine ganz speziellen persönlichen Attribute, die durchaus zum Vor- oder auch Nachteil im fortschreitenden Spielverlauf führen können. Bereits hier muß der Spieler genau überlegen, welchen Charakter er im Spielverlauf übernehmen möchte. Jeder Meister hat in seinem Land auch jemand für die Regierungsgeschäfte abzustellen. Dies kann entweder er selbst sein oder einer von insgesamt 255 eigenständig und vom Computer gesteuerten „Nichtspielercharaktere“.

Hat man zu Beginn erst mal alle Parameter und Menues durchgecheckt, kann's auch schon losgehen! Man sieht auf dem Bildschirm eine grafisch sehr schön dargestellte Übersichtskarte des alten China mit den bereits erwähnten 58 Landesteilen und den entsprechenden Regionen. Per Zufallsgenerator wird festgelegt, welcher Staat als erster seine Befehle erteilen kann. Diese werden monatlich ausgegeben, und es stehen insgesamt 20 davon zur Verfügung. Hier beginnt nun der eigentliche Reiz des sehr komplexen Programms: Anhand der rechts auf dem Bildschirm dargestellten Menueleiste erkennt man auf einen Blick, wie es um das zu befehligende Land im Staate China (der ja ein solcher erst werden will) bestellt ist. Hier erfährt man z.B., ob bei einer unverhofft eintretenden Überflutung der Flüsse genügend Sicherheit für das Volk, die Soldaten und auch für die Reisspeicher besteht. Auch kann man hier ablesen, wie wohl einem das Volk gesonnen ist, wieviele Menschen überhaupt in diesem Landstrich leben, wieviel kultivierbares Land zur Verfügung steht, ob und wieviele Schlösser bereits vorhanden sind, wieviele Generäle im Regierungsstab mitwirken und wie es um die Staatsfinanzen und um den Reisspeicher und -preis bestellt ist.

Das Spiel ist so breitgefächert wie eigentlich keines aus diesem Genre mir bekannte Strategieprogramm! Man hat so ziemlich auf alles Einfluß, was man sich vorstellen kann. Man kann mit Händlern Kontakt aufnehmen, um dort Reishandel zu treiben (übrigens ein guter Weg, die Staatsfinanzen ein

wenig aufzubessern). Es ist möglich, gezielte Flurbereinigungen durchzuführen, um den Ertrag der Felder zu erhöhen (alles eine Kostenfrage), oder man sucht gezielt nach Metallvorräten oder Geld im Lande.

Natürlich braucht man für seine Armee schlagkräftige Generäle, um vor möglichen Angriffen der zahlreichen Gegner gewappnet zu sein. Diese kann man eventuell durch Geschenke überreden, in der Armee zu dienen. Eine hübsche Frau oder ein rassiges Pferd stimmen so manchen Soldatenführer um. Sind mal die schönen Frauen ausgegangen, kann man diese durch Plünderung im eigenen Land „nachbeschaffen“.

Allerdings werden dies die Bewohner nicht sehr schätzen, und der Loyalitätspegel sinkt! Gaben in Form von Reis oder Geld können die Bürger jedoch wieder freundlicher stimmen.

Kommt es irgendwann mal zu einer militärischen Auseinandersetzung, läßt der Rechner einen speziellen Kampfschauplatz. Hier kann man detailliert vorgehen und durch geschicktes Planen dem Gegner eine Niederlage beibringen. Per Tastatur wird jeder Armeeteil auf mögliche Standorte postiert, und zuletzt sucht man eine sichere Stelle für den Reisspeicher. Kämpfe können unter Umständen sehr lange dauern. Hat man nicht genug Reis und Kapital mitgenommen, wird die Angelegenheit schon ziemlich kritisch. Hat man dann auch noch im Kampfverlauf falsch gehandelt, und der Gegner schafft es, das Feld mit den Reisspeichern zu erobern, sieht es düster aus, und die Niederlage ist unausweichlich.

Man muß also nicht unbedingt bei den Soldaten zahlenmäßig weit überlegen sein, um zu gewinnen – eine kluge Taktik führt ebenfalls zum Erfolg! Hat man dann ein Land erobert, muß man natürlich wiederum auch dessen Geschicke lenken. Hierzu kann man jedoch später auch seine Generäle abstellen, damit diese dort eigenständig ohne detaillierte Befehlsgebung durch den Spieler handeln.

Je länger man **ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS** spielt, um so deutlicher wird, daß dieses Programm nur auf einem Megabyte Speicher laufen kann. Es gibt zu jedem Befehl eine animierte Szene, die das ganze Spielgeschehen unheimlich auflockert und für eine ansprechende Atmosphäre sorgt. Die Grafik ist wirklich ansprechend und für ein Strategiespiel überdurchschnittlich. Zahlreiche animierte Einlagen sorgen für die bei diesen Mammutspielen unbedingt notwendigen Abwechslung. Der Sound ist ebenfalls treffend integriert und dem gehobenen Amiga-Standard angemessen: Diverse Melodien wechseln einander ab. Die Handhabung ist auch stark verbessert worden, denn beim Amiga ist fast alles im Spielverlauf mit der Maus steuerbar. Das gut 100 Seiten starke und aufwendig gestaltete Handbuch sowie einige große Karten und Übersichtspläne bieten eine gelungene Einführung ins Spielgeschehen.

Der Spielwert ist bedingt dadurch, daß jedes neue Durchstarten auch wieder neue Spielvoraussetzungen schafft, schon groß-gewinnt aber noch durch die fast stufenlose Einstellbarkeit des Schwierigkeitsgrades und die schier unbegrenzten Handlungsmöglichkeiten.

Wer also Interesse an einem Allroundstrategiespiel der Extraklasse hat und sich durch diesen Testbericht animiert fühlt, das Programm zu kaufen, sollte ruhig zugreifen – er wird es nicht bereuen!

UW



Malen nach Zahlen in China – oder was ...?

Grafik	9
Handhabung	10
Technik/Strategie	10
Spielwert	10
Preis/Leistung	8



Hier riecht's nach Nuggets

Programm: Lost Dutchman Mine, System: Amiga, Atari ST, IBM PC, Preis: Ca. 70 Mark, Hersteller: Magnetic Images, USA, Muster von: [10].

Nachdem schon bei Sierra der Goldrausch ausgebrochen war (Goldrush), darf nun auch bei dem neuen Werk von MAGNETIC IMAGES fleißig nach dem gelben Edelmetall gebuddelt werden. Wer den Namen der amerikanischen Company bislang noch nicht kannte, muß sich dessen ganz sicher nicht schämen – auch ich habe heute zum erstenmal von der Firma gehört. Umso erfreulicher ist es, daß die Yankees bei ihrer Deutschland-Premiere gleich mit einem ordentlich programmierten und ansprechend in Szene gesetzten Produkt in Erscheinung treten, das zudem noch zu einem vernünftigen Preis feilgeboten wird. LOST DUTCHMAN MINE, so

DUTCHMAN MINE nun hier, in der „Abteilung“ Denk- und Strategiespiele, gelandet ist, liegt zum einen daran, daß das Teil ja schließlich irgendwo seinen Platz haben muß, andererseits ist es aber tatsächlich auch so, daß die strategischen Elemente überwiegen. Denkt aber trotzdem daran, daß Euch die typischen Bestandteile eines Adventures oder Actionspiels mitgeliefert werden, wenn Ihr Euch zum Kauf des Programms entschließt.

Die Story kurz und knapp: Nachdem ein alter Digger das Zeitliche gesegnet hat, hinterläßt er nichts weiter als seine Berichte von einer schier unausschöpflichen Goldmine. Mit diesem Wissen ausgerüstet, kann sich der Spieler schon an



Vor dem Drug Store

der Titel des Spiels, läßt sich nur schwer in irgendeine Schublade zwängen. Elemente aus dem Strategie-, Adventure-, aber auch aus dem Action-Genre sorgen für Abwechslung im Spielgeschehen, machen es zugleich aber auch zu einer nicht einfachen Aufgabe, das Programm in einer der herkömmlichen ASM-Rubriken unterzubringen. Daß LOST

die Aufgabe heranwagen. Ziel ist es – selbstverständlich –, die Mine zu finden und das Gold abzutragen. Das Geschehen spielt gegen Ende des 19. Jahrhunderts, irgendwo in einem verschlafenen Nest im Westen der USA. Anfangs nennt man 250 Dollar sein eigen – nicht allzuviel, um sich mit dem Nötigsten auszurüsten. Zum Einkaufen sucht man den größten, weil einzigen Drug Store des Orts auf. Hier findet man alles, was

man zum Graben braucht, aber auch Waffen und Munition, Kleidung und vor allem Lebensmittel. Diese sind besonders wichtig, weil der Held des Geschehens, ein weißbärtiger Kauz von unscheinbarem Aussehen, harte Arbeit zu verrichten hat und dementsprechend viel Kalorien verbraucht. Oberstes Gebot also: Lieber den 45er zunächst im Laden lassen und stattdessen was zu beißen mitnehmen. Auf keinen Fall sollte man vergessen, auch eine Wasserflasche mit einzustecken,

man zu Geld gekommen, so sollte man sich den 200 Dollar teuren Schießprügel nebst Munition (50 \$) gönnen und immer auch einen Teil der Penunze auf die Bank bringen. Ist das Gut haben erst einmal angewachsen, so wird alles ein wenig einfacher, ganz wie im richtigen Leben. Nun nämlich kann man im „Livery Stable“ ein Maultier erstehen, das fortan einen Großteil der Lasten trägt. Der Vorteil: Das Maultier ist recht anspruchslos, säuft und frißt wenig, und man kann es mit el-

Magnetic Images feiert gelungenen



denn die Prärie ist staubig und der Durst groß. Übrigens: Nur am Fluß kann man die Flasche auffüllen; also sollte man ständig die Health-Anzeige im Auge haben und sich belzeiten auf den Weg zum kühlen Naß machen. Da das aber vielleicht nicht immer gelingen wird, sollte man eine formatierte Leerdiskette bereithalten, denn erfreulicherweise hat MAGNETIC IMAGES auch eine Option zum Speichern von Spielständen nicht vergessen.

Weitere Anlaufstellen in der Western-Stadt sind der Saloon, wo man zocken, trinken und übernachten kann, der Doktor, der gegen entsprechendes Honorar Wunden verbindet und Schlangenbisse kuriert, das Gefängnis und das örtliche Verlagsbureau. Hier erfährt man brandheiß all das, was die Menschen in diesem gottverlassenen Nest eben so interessiert. Im „Assay Office“ kann bereits gefundenes Gold gegen Bares eingetauscht werden, hier kann man aber auch seine Claims registrieren lassen. Wächst die Barschaft zu stark an, so spricht sich das offenbar sehr schnell rum, denn alle Nase lang wird man von Banditen angegriffen. Dagegen gibt es aber ein (eigentlich zwei) Mittel: Ist

nem Teil der Dinge aus den beiden Inventories (Nahrungs- und Geräte-Inventar) beladen, deren Aufnahmekapazität ansonsten sehr schnell aufgebraucht ist.

Wenn ich ständig von Geld spreche, so muß ich natürlich auch erklären, wie man an den Zaster herankommt. Dies geschieht folgendermaßen: Man drückt, auf der Hauptstraße der Ortschaft stehend, den Feuerknopf und sieht die Landschaft nun verkleinert aus der Vogelperspektive. Jetzt entdeckt man sich selbst als ein kleines schwarzes Quadrat wieder und kann nun in jede Himmelsrichtung die Stadt verlassen. Rund um den Ort erstreckt sich die Prärie, die von Gebirgsketten eingesäumt wird. Hier gilt es nach den ersehnten Nuggets zu suchen, denn in die Berge hinein sind bereits massig Minen und Schächte gegraben (nach Angabe des Herstellers über 100 – Ihr werdet verstehen, daß ich diese Behauptung nicht überprüft habe). Sieht man hier ein gelbes Blinken, so führt man die Spielfigur zu dieser Stelle und drückt den Feuerknopf so lang (vorausgesetzt, daß man eine Spitzhacke bei sich hat), bis das Blinken erlischt. Dann wird man erfreut



feststellen, daß das Inventory um ein Säckchen Gold angewachsen ist. Noch etwas zu den Bergwerken: In einigen davon findet man die Teile einer Karte, auf der die Lage der Superübermega-Mine verzeichnet ist. Einen anderen Teil der Karte kann man im Drug Store kaufen, einen weiteren dem Spieler im Saloon beim Pokern abzocken. Zum Schluß noch ein paar Tips. Die Grundausrüstung: Am wichtigsten sind, wie bereits gesagt, Lebensmittel und Was-

instand

serflasche; ferner braucht man die Spitzhacke, unter Umständen auch schon Streichhölzer und Petroleumlampe. Warme Kleidung ist von Vorteil, aber noch nicht unbedingt notwendig. Übrigens: Steigt die Temperatur (angezeigt auf dem Thermometer am rechten Bildschirmrand) auf über 90 Grad Fahrenheit, so benötigt man mehr Wasser; sinkt sie unter 50 Grad Fahrenheit, so sollte man sich entweder warm anziehen oder größere Essensvorräte mit sich führen.

Die Action-Sequenzen: Schlangen (sie sind genießbar!), Gangster (Kopfgeld!) und Indianer haben es auf unsere Helden abgesehen. Ist man bewaffnet, so nimmt man das Ziel mittels Joystick und Fadenkreuz ins Visier und hält drauf. Ist man hingegen nicht im Besitz des Revolvers, so hilft nur noch eins: weglaufen, so schnell es geht („Run“ anklicken). Das weitere Vorgehen: Hat man nach und nach etwas Geld zusammenbekommen, so muß man damit sinnvoll umgehen. Beim Einkaufen muß man immer an Lebensmittel denken, jedoch auch daran, die Goldgräberausrüstung zu vervollständigen. Um all das überhaupt transportieren zu können, empfiehlt es sich, minde-

stens ein Maultier zu kaufen. Man sollte nie alles Geld bei sich tragen, sondern einen Teil davon zur Bank bringen. Mit Hilfe eines Sells kann man sich in tiefer gelegene Schächte herablassen; allerdings sollte man dabei die Hände durch Handschuhe schützen. Gehst Du zum Zocker, vergiß die Knete nicht. Allerdings: Ich habe das Gefühl, daß sich der Spieler kaum bluffen läßt. Also sollte man schon ordentlich was auf der Hand haben, wenn man sich auf einen hohen Einsatz einläßt.

Soviele an Hinweisen zum Spiel, den Rest werdet Ihr bestimmt selbst herausfinden. Bleibt noch die abschließende Zusammenfassung dessen, was ich bei LOST DUTCHMAN MINE beobachtet habe. Die Verknüpfung von strategischen und actionbetonten Elementen ist MAGNETIC IMAGES gut gelungen; hierdurch bleibt das Programm auch auf längere Dauer interessant, spannend und abwechslungsreich. Die Grafik ist durchweg zufriedenstellend, der Sound hingegen eher spärlich. Insgesamt ist LOST DUTCHMAN MINE ein nicht allzu schwieriges Strategieprogramm, das aber aufgrund seiner Komplexität keinesfalls als anspruchslos bezeichnet werden kann. Ein Produkt also, das in allen Belangen zu gefallen weiß, auch und nicht zuletzt natürlich wegen seines akzeptablen Preises. Wer Spiele mag, in die man schnell hineinfällt und an denen man lange kleben bleibt, wird mit LDM sicher bestens bedient sein. „Es ist nicht alles Gold, was glänzt“, sagt man. Doch mit seinem LOST DUTCHMAN MINE hat MAGNETIC IMAGES wirklich glänzende Arbeit geleistet. Ein echtes Goldstück!

Bernd Zimmermann

Grafik	8
Strategie	9
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	9



KaroSoft

Jürgen Vieth

Amiga

686 Attack Sub	a.A.	Maniac Mansion, kpl. dt.	69,00
Armada, dt. Handbuch	71,50	North and South, kpl. deutsch	66,00
Austerlitz, dt. Handbuch	69,00	Ölperium, kpl. deutsch	53,00
Balance of Power 1990	64,00	OMEGA	75,00
Bundesliga Manager, kpl. deutsch	55,00	Personal Nightmare, dt. Anltg.	79,00
Chambers of Shaolin, dt. Anl.	69,00	Pirates, dt. Handbuch	a.A.
Chuck Yeager's 2.0, dt. Handbuch	69,00	Player Manager, dt. Version	55,00
Cycles	69,00	Populous, dt. Handb.	65,00
Dragon's Lair, 1 MS	90,00	Populous, Datad. (The pr. Lands)	39,00
Dragon's Breath	79,00	Rainbow Island, kpl. dt.	64,00
ORAKKHEN, kpl. deutsch	79,00	Rings of Medusa, kpl. deutsch	72,50
Dungeon Master, kpl. dt. 1 MB	72,50	Rock'n Roll, dt. Anleitung	64,00
East vs. West, dt. Handbuch	69,00	RVF - Honda, dt. Handb.	65,00
Elvira, dt. Handbuch	79,00	SIMCITY, deutsche Anleitung 512K	67,00
Fighter Bomber, dt. Handbuch	76,50	Space Ace, dt. Handbuch 512K	75,00
F 16 Combat Pilot, dt. Handbuch	67,50	Space Rogue	75,00
F 16 Falcon, dt. Handbuch	79,00	Stadt der Löwen, kpl. deutsch	96,00
F 16 Falcon-Miss. Disk, dt. Handb.	55,50	Starflight, dt. Handbuch	69,00
F 29 Reliator	a.A.	Starliner, deutsches Handbuch	69,00
Full Metal Planete, dt. Handbuch	67,00	Bodo Iln. Super Soccer, dt. Anl.	55,00
Ghost Busters II, dt. Anleitung	64,00	Swords of Twilight, dt. Anleitung	69,00
Grand Overt (Skat)	45,00	Test Drive 2.0, The Duel	69,00
Grand Prix Circuit, dt. Anleitung	69,00	Their finest Hour, dt. Anl.	a.A.
Hard Drivin', dt. Anleitung	49,00	Tower of Babel, dt. Handb.	69,00
Hillsfar, dt. Anleitung	66,00	TV-Sports Basketball, dt. Versiou	a.A.
It C. From T. Desert, dt. Handb. 1MB	79,00	Waterloo, dt. Anleitung	71,00
Iron Lord, dt. Anleitung	69,00	Wall Street Wizard, kpl. deutsch	59,00
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, kpl. dt.	99,00	Wall Street Editor, kpl. deutsch	39,00
Kick Off, dt. Anleitung	49,00	Windwalker	75,00
Indiana Jones (Graf. Adv.) kpl. dt.	69,00	X-Out, dt. Anleitung	55,00
Lords o. the Rising Sun, dt. Anltg.	78,00	XENON II "Megablast", dt. Handb.	69,00
		Zak McKracken, kpl. deutsch	67,00

Atari ST

Austerlitz, dt. Handbuch	69,00	Midwinter, dt. Handbuch	69,00
Battlehawk 1942	59,00	North & South, kpl. dt.	66,00
Bloodwych, dt. Handbuch	69,00	Ölperium, kpl. deutsch	53,00
Bloodwych Datadisk, dt. Anltg.	39,90	Pirates, dt. Handbuch	65,00
Chambers of Shaolin, dt. Anltg.	55,00	Player Manager, dt. Version	55,00
Conquerer, dt. Handbuch	69,00	Police Quest II	69,00
Double Dragon 2, dt. Anleitung	55,00	Populous, dt. Handb.	65,00
Dungeon Master, kpl. dt.	69,00	Populous, Datad. (The pr. Lands)	39,00
Chaos Strikes Back, dt. Handb.	69,00	Rainbow Island, kpl. dt.	51,00
Day of the Pharaoh, kpl. dt.	69,00	Rings of Medusa, kpl. deutsch	72,50
Dragon's Breath	79,00	Space Harrier, dt. Anl.	55,00
East vs. West, dt. Handbuch	69,00	Space Quest III	79,00
Elvira, dt. Handbuch	69,00	Spherical, dt. Anltg.	55,00
Elvira, dt. Handbuch	79,00	Starcommand	75,00
Esprit (Appl. Syst.), deutsch	79,50	Starflight, dt. Handb.	69,00
Fighter Bomber, dt. Handbuch	76,50	STOS - The Game Creator, deutsch	105,00
F 16 Combat Pilot, dt. Handbuch	67,50	STOS - The Game Creator, engl.	79,00
F 16 Falcon, dt. Handbuch	74,50	STOS - Compiler	49,00
F 16 Falcon-Miss. Disk, dt. Handb.	55,50	STOS - Sprites	39,00
F 29 Reliator, dt. Handbuch	a.A.	STOS - Maestro	62,00
Full Metal Planete, dt. Handb.	67,00	STOS - Maestro Plus	199,00
Great Courts, dt. Anleitung	69,00	Bodo Ilners Super Soccer, kpl. dt.	55,00
Iron Lord, dt. Handbuch	69,00	Their finest Hour, dt. Anleitung	a.A.
Kick Off, dt. Anleitung	49,00	Tower of Babel, dt. Handb.	69,00
Hillsfar, dt. Anleitung	66,00	Wall Street Wizard, kpl. deutsch	59,00
Indiana Jones (Grafik Adv) kpl. dt.	69,00	Wall Street Editor, kpl. deutsch	39,00
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, dt.	99,00	Windwalker	75,00
Larry III	95,00	XENON II, Megablast, dt. Anltg.	69,00
Maniac Mansion, kpl. deutsch	69,00	X-Out, dt. Anleitung	55,00
Microprose Soccer, dt. Handbuch	65,00	Zak McKracken, kpl. deutsch	69,00

IBM

686 Attack SUB *	79,00	Leisure Suit Larry...II*	95,00
Austerlitz, dt. Handbuch*	69,00	Leisure Suit Larry III*	107,00
Balance of Power 1990	64,00	M 1 Tank Platoon, dt. Handbuch*	89,00
Blood Owl (Tetris ähnlich)*	69,00	Mauthunter "San Francisco"*	95,00
Budokan, dt. Anleitung	69,00	Maniac Mansion, kompl. deutsch*	69,00
Bundesliga Manager, kpl. deutsch	66,00	Microprose Soccer, kpl. deutsch*	69,00
Carrier Command, dt. Handbuch	69,00	Ökopolopoly, kpl. deutsch*	149,00
Champion of Kyrin*	75,00	Ölperium, dt. Anleitung*	53,00
Codename "Iceman"*	107,00	Pirates*	69,00
Colonel's Bequest*	107,00	Police Quest 2*	79,00
Cycles*	69,00	Populous, dt. Handbuch*	69,00
Dragon's Lair	109,00	Populous Datadisk*	39,00
Dungeon Master, kpl. deutsch	105,00	Samurai, dt. Anleitung*	75,00
East vs. West, deutsch*	69,00	SIMCITY, dt. Anleitung*	69,00
Elite	69,00	Space Quest III*	95,00
F 16 Strike Eagle II*	89,00	Star Command	75,00
F 16 Combat Pilot*	67,00	Starflight II	64,00
F 19 Stealth Fighter EGA/Hercul*	109,00	Star Trek V, The Final Frontier	72,50
F 16 Falcon, AT u. norm. Version je*	95,90	Street Rod*	56,00
Flight Sim. 4.0 deutsches Handb.*	144,00	Test Drive 2.0, The Duel*	85,00
Flight Sim. 4.0 englisches Handb.*	117,00	The Kristal	79,00
Deutsches Handb. Flight Sim. 4.0	29,00	Their finest Hour (Battle of Brit.)*	75,00
Alle Lieferb. Scenery Disk je*	49,00	Tower of Babel, dt. handb.*	69,00
Grand Prix Circuit	67,00	TV - Sports Football, dt.	79,00
Great Courts, Tennis*	69,00	Waterloo, dt. Anleitung*	72,50
Guanship, Helicopter Sim.*	89,00	Wall Street Wizard, kpl. dt.*	65,00
Harley Davidson*	64,00	Wall Street Editor, kpl. dt.*	39,00
Heroes Quest*	107,00	Windwalker*	75,00
Indianapolis 500, dt. Anltg.	69,00	Zak McKracken, kpl. deutsch*	69,00
Indiana Jones (Graf. Adv.) kpl. dt.*	75,00	Soundblaster, AdLib-kompatibel	439,00
JET - Fighter, dt. Handbuch*	99,00	Super Joystick, "Flywheel 4000"	189,00
Kings Quest IV*	95,00	* auch auf 3,5" Disketten	

SPIELELISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTYPES)
UPS-EXPRESS VORKASSE 4,-/UPS-EXPRESS NACHNAHME 8,-
AUF WUNSCH POSTVERSAND!

Rufen Sie uns an: 0 21 03 - 4 20 88
ODER SCHREIBEN SIE UNS: Postfach 404 * 4010 HILDEN
Kein Ladenverkauf - Nur Versand.

Ein Risiko bleibt immer

Programm: RISK, **System:** PC, Amiga (beide getestet), Atari ST, Macintosh, **Preis:** Ca. 70 DM, **Hersteller:** Leisure Genius, **Muster von:** 7 / 15 / 21.

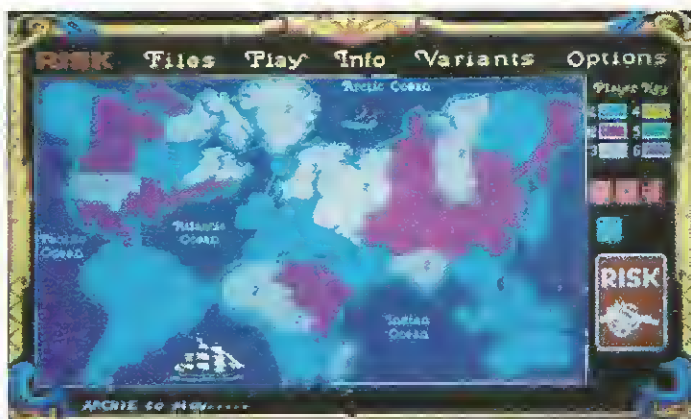
Fast schon eine Ewigkeit ist es her, daß Risiko als Brettspiel nach Deutschland kam. Nach und nach wurden auch immer mehr Heimcomputerversionen, zum Teil in etwas abgewandelter Aufmachung, programmiert. Nun nahm sich auch die englische Firma **LEISURE GENIUS** dieses Spiels an und erhielt von **Parker Brothers** die offizielle Lizenz dazu. Unter dem Originaltitel **RISK** erreichte uns nun eine englisch/amerikanische Version dieses Brettspielklassikers für den IBM und Amiga. Da ich dieses Spiel schon immer leidenschaftlich spielte, manchmal nächtelang, bin ich natürlich sehr gespannt, ob es sich hierbei um eine gute Umsetzung handelt. Schauen wir also mal. **RISK** ist ein Strategiespiel, das von bis zu sechs Spielern genutzt werden kann. Bei der Computerversion übernimmt dieser die restlichen Mitspieler (ein bis fünf), sofern keine menschlichen aufzutreiben sind. Das Ziel von **RISK** liegt nun darin, einen bestimmten Auftrag auszuführen oder gar die ganze Welt zu erobern. Diese ist in sechs Gebiete aufgeteilt: Nord-, Südamerika, Europa, Afrika, Asien und Australien. Ein Auftrag kann zum Beispiel so lauten: Erobern Sie alle Länder von Spieler XY; was heißt, daß dieser vernichtet werden muß. Um den Auftrag zu erfüllen, erhält nun jeder Spieler eine bestimmte Anzahl von Ländern, in die automatisch jeweils eine Armee gesetzt wird. Hat der Spieler nun all seine Länder erhalten (werden durch Zufallsgenerator zugeteilt), so geht es los. Je nachdem, wie die eigenen Armeen verteilt sind (also was für Länder man besitzt), muß nun taktisch klug gespielt werden. Oft auch gegen den eigentlichen Auftrag, entweder um zu bluffen oder eben effektiver vorzugehen. Kann nämlich ein Gebiet, beispielsweise Europa, eingenommen werden, so bekommt der Besitzer vor jeder neuen Spielrunde eine bestimmte Anzahl von Armeen, die er beliebig verteilen darf. Die Anzahl der Streitkräfte hängt von der Größe des entsprechenden Gebietes ab und von der Schwierig-

keit, es zu verteidigen. Für Südamerika gibt's nur zwei Armeen, für Asien stolze sieben, und das pro Runde. Beginnt eine Spielrunde, werden immer die im eigenen Besitz befindlichen Länder gezählt und durch drei geteilt. Das Ergebnis entspricht dann der Anzahl von Armeen, die der Spieler zum Angreifen bekommt. (Je nach Spielregel sind es beim ersten Spielzug sogar 20 Armeen, die man bekommt.) Diese dürfen in die Länder nach Wahl stationiert werden, vorausgesetzt, daß man Besitzer dieser Länder ist. Nun geht's ans eigentliche Spiel. Der Spieler, der an der Reihe ist, steht nun vor der Wahl, anzugreifen oder die Armeen zur Verteidigung einzusetzen. Greift er an (mit mindestens zwei Militäreinheiten), muß er sagen (bzw. anklicken), von wo nach wo. Nun wird gewürfelt. Je nach Anzahl der angreifenden Einheiten mit ein bis drei Würfeln. Der Verteidiger hat nur ein bis zwei Würfel zur Verfügung,



einer neuen Runde gegen Armeen eingetauscht werden. Karten gibt's aber nur nach einer Eroberung; wird ein Kampf verloren, darf keine Karte gezogen werden. Nun geht es immer abwechselnd so weiter, bis ein Spieler aus dem Geschehen ausscheidet oder ein Auftrag erledigt ist. Um das Ganze etwas abwechslungsreicher zu gestalten, gibt

Fotos (2): Amiga (oben), PC (Mitte)



ist jedoch immer im Vorteil. Beispiel: Der Angreifer hat mit drei Würfeln eine zwei, eine vier und eine fünf gewürfelt, so werden die höchsten Augen gewertet. Bekommt der Verteidiger nun ebenfalls eine vier und fünf (oder mehr), verliert der Angreifer zwei Armeen. Wird eine Schlacht gewonnen, verschiebt der Spieler mindestens eine Armee in das neu eroberte Land, und greift er nicht mehr woanders an, zieht er eine Karte. Es gibt vier Arten von Karten: eine mit einem Infanteristen, eine mit 'nem Reiter, die dritte mit einer Kanone und zuguterletzt eine Universalkarte mit allen drei Motiven. Sind drei verschiedene oder drei Karten mit gleichem Motiv im Besitz, dürfen diese am Anfang

es verschiedene Spielarten, wie schon erwähnt, nämlich die englische und amerikanische. Darunter bestehen auch noch verschiedene Möglichkeiten, den Spielablauf zu verändern. So kann eine neutrale Partei dazugewählt werden, wenn zu zweit gespielt wird, die nicht angreift, ihr Land aber außerordentlich motiviert verteidigt. Die PC-Version von **RISK** ist sehr bedienungsfreundlich, zumal man alle Länder auf einer Weltkarte hat, so daß alle Armeen mit einem Blick kontrolliert werden können. Beim Amiga ist dies leider nicht so übersichtlich, denn es kann nur ein Ausschnitt der Gebiete eingelesen werden; zu anderen Teilen wird gescrollt. Daher ent-

warr, und es kostet Zeit, um alles durchzuchecken. Auch die Grafik ist beim Amiga nicht so doll, alles viel gröber. Dies ist allerdings durch die geringere Auflösung bedingt, hätte aber trotzdem durchgehend besser gestaltet werden können. Sound gibt es keinen, nur ein paar Effekte. Mehr wird aber auch nicht gebraucht, wenngleich eine nette Titelmelodie nicht schlecht gewesen wäre. Die Handhabung ist sehr gut und übersichtlich. Vor jedem neuen Spielzug bekommt der Spieler alle wichtigen Informationen, die er braucht. Hinzu kommt eine tolle Statistik, die über gewonnene und verlorene Kämpfe Aufschluß gibt, wieviel Länder sich im Besitz der einzelnen Spieler befinden und noch so manches mehr. Gerade dieser Punkt ist sehr gut, kann man doch zu jeder Zeit in Erfahrung bringen, wie viele Armeen und Länder den einzelnen Spielern unterstehen. Hier müssen die Programmierer gelobt werden. Durch und durch ist ihnen diese Umsetzung des Brettspielklassikers gelungen, das seit jeher mein Lieblingspiel ist und das ich nun auch vor dem heimischen Bildschirm allein spielen kann. Wäre noch nachzutragen, daß **VIRGIN/MASTERTRONIC** eine komplett deutsche Version dieses Spiels herausbringt, wie uns erst kurz vor Redaktionsschluß mitgeteilt wurde.

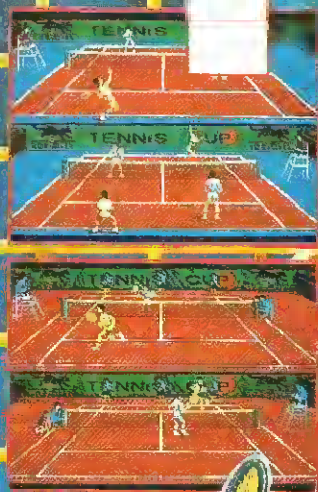
Hans-Joachim Amann

PC/Amiga	
Grafik	8/5
Handhabung	10/9
Technik/Strategie	10
Spielwert	10/9
Preis/Leistung	9/8



...maintenant, découvrez
la 1^{ère} double simulation!

TENNIS



AMIGA SCREENS

SEHR GROSSE REALITÄTSNÄHE
Außergewöhnliche Animationen und Sounds

Ein "doppelter Bildschirm", damit jeder Spieler im Vordergrund steht!
ALLE SCHLÄGARTEN SIND HIER MÖGLICH:
- Aufschlag, Volley, Grundlinienschlag, Schmetterball, Stopball, Lob, ...
- Gerader Schleg, Spin und Slices.
ALLE SPIELARTEN:
- Einzel, Doppel, Training
- Schaukampf, Turnier, Davis Cup
- Ein- oder zwelsspieler Modus
- 32 verschiedene Gegner
- Ein Editor um die Gegner zu erschaffen

Gegen Einsendung von DM 5,- Schutzgebühr (in Briefmarken) erhalten Sie die neueste Ausgabe der **SOFTWARE AKTUELL** mit unserer Preisliste
Ich habe einen (zutr. bitte ankreuzen)

☐ Atari ST ☐ C64 ☐ Amiga ☐ IBM

Name _____
Straße _____
PLZ/Ort _____
RUSHWARE GmbH
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2



81, rue de la Procession
92500 RUEIL - (1) 47 52 18 18

Vertrieb:
RUSHWARE GmbH
Bruchweg 128-132 • D-4044 Kaarst 2

Mitvertrieb: Österreich: Karasoft, Darius
Schweiz: Thall AG



MYSTIK ODER WAS?

Programm: Knights of the Crystallion, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 100 Märker, **Hersteller:** U.S. Gold, England, **Muster von:** Hersteller.

Mythologische Mysterien? Mystische Mythologien? Mythologischer Mythos? Telepathische Energien, natürlich! Ägypten? So ungefähr sah es in meinem Kopf aus, als ich mir das Game **KNIGHTS OF THE CRYSTAL-**

LION das erste Mal reinziehen wollte. Das englische Softwarehaus **U.S. GOLD** hat damit, zumindest bei mir, erfolgreich für einige Verwirrung gesorgt. Also, einfach Disk einlegen und dann anfangen zu spielen – nee, das läuft hier nicht. Zuerst mal muß man sich die 29-seitige, englische Anleitung (DIN-A4-Seiten lagen uns vor!) reinballern und kann erst dann anfangen zu spielen. Denkt man zumindest. Wenn's nämlich

losgehen soll, merkt man, daß trotzdem noch alles voller Aale ist. Um den vollen Abraff bei **KNIGHTS OF THE CRYSTALLION** zu bekommen, muß man sich schon einige Stunden, Vormittage, Nachmittage, Tage... damit beschäftigen. Ich hab' das gemacht! Extra für Euch. Ich hoffe, Ihr wißt das zu schätzen!!!

So, dann will ich mal vom Stapel lassen, was ich so alles rausgefunden hab': Die ganze Story dreht sich um ein riesiges Monster, namens Orodrim, welches aus irgendeinem mysteriösen Grunde in einem Flußbett hängengeblieben und dort abgekratzt ist. Nun liegt das Skelett des Mostrums dumm in der Pampa rum und produziert unaußhörlich Kristalle. Um diese Kristalle dreht sich nun der gesamte Tagesablauf der Familie Adreni. Diese sind in Hareish ansässig und führen eine Art Handelsgesellschaft. Da diese sogenannten Adrenis anscheinend nicht in der Lage sind, ihre „Handelsgesellschaft“ allein zu führen, bleibt wieder mal alles an mir hängen. Na, toll!

Dem nicht genug, daß ich mich nun bereit erkläre, dieser Sippschaft zu helfen, nein, ich muß auch noch eine Art Mutprobe ablegen. Zu diesem Zwecke werde ich in ein Höhlensystem, das sich Tsimit nennt, geschickt (genauer gesagt, muß ich den Namen Tsimit in einem Menü anwählen). Dort angekommen, wird mir ganz anders! Bevor ich allerdings losjumpen kann, kommt so 'n eigenartiger Typ in Mönchskutte, mit giftgrünen Augen, und leiht mir 'ne Klamotte, mit der ich dreimal überleben kann.

Meine Order lautet, diese blauglitzernden Teilchen (Kristalle) einzusammeln. Mit einer Lampe und meinem neuen Anzug ausgerüstet, versuche ich nun frohen Mutes, meinem Auftrag als Höhlenforscher und Fossiliensammler nachzukommen. Die ersten paar Meter sind auch gar nicht schwierig, und das erste Glitzerding hab' ich auch schon im Sack. Bewegen kann ich mich in dieser Grotte, indem ich mein „inneres Auge“ vorausschicke (rechte Maustaste). Kaum komme ich aber – unter hallenden Schritten (digitalisiert) – um die nächste Ecke, erwartet mich auch schon der erste Flattermann. Der hat tierischen Hunger, und da seine Lieblingsspeise genau das ist, wonach ich auf der Suche bin, will er mir natürlich ans Leder. Selbstverfreilich lasse ich mich von diesem Viech nicht fertigmachen, ich hab' ja noch meine Plasmabomben (he, he, he!) Ganz einfach, linke Maustaste – „Buff“, und schon bleibt von dem Vieh nicht mehr übrig als ein harmloses Rauchwölkchen.

Quietschvergnügt setze ich meinen Weg fort, und schon wird mir der nächste Schock versetzt – es wird dunkel. Das ist zum Glück kein Zustand gelstiger Umnachtung, sondern einfach nur Umnachtung. Naja, was soll's? Ich tue einfach so, als hätte ich gar nicht bemerkt, daß man mir das Licht ausgeknipst hat und laufe weiter. Auch diese froschgrünen Urtiere, die mich laufend belästigen, jucken mich nicht. Daß die einfach nicht einsehen wollen, daß sie gegen meine Plasmabomben keine Chance haben – is' mir wirklich unverständlich. Die sehen doch, was mit ihren Kumpels passiert, wenn sie mir zu nahe kommen. Naja, doof bleibt eben doof!

Irgendwann, nach ewigen Zeiten, sind diese Adreni-Leute dann endlich zu dem Entschluß gekommen, daß ich mich für ihre Zwecke eigne, und schwupp, weg bin ich. Wow – Teleport! Wird auch Zeit, daß ich endlich aus dieser Gruft rauskomme! Übrigens habe ich auf meinem Ausflug durch diese Irrgänge auch telepathische Kräfte bekommen.

Anscheinend habe ich mich aber, in Bezug auf meinen Standortwechsel, ein bißchen zu früh gefreut, denn schon geht's ab nach Proda, wo ich meine Energievorräte auffrischen muß. Das ist ein Raum, den man mit einem Verlies vergleichen könnte. In demselben bewegen sich drei Kelche ständig hin und her. Um diese Kelche herum muß ich nun die mir mittlerweile zur Verfügung stehenden Edelsteine plazieren.



Der Mythos persönlich: Orodrim

Foto: Amiga



Die Steinchen senden dann Energiestrahlen aus. Deshalb muß ich die Aktion auch geschickt durchziehen und die Kristalle so hinlegen, daß deren Strahlen die Kelche treffen. Dafür gibt's dann nämlich die Power. Ist aber irgendwie öde, denn wenn man die Steinchen erst mal hingelegt hat, braucht man nur noch zuzugucken.

Die Aktion Proda beendet sich irgendwann von selbst. Dann geht's wieder zurück zum Menü. Da wartet eine Nachricht auf mich, daß ich mal in Haresh vorbeischaue, weil die Adrenis 'ne wichtige Message für mich hätten. Gut, gehe ich halt nach Haresh. Dort angekommen, wollen mir die Leutchen einen Deal vorschlagen. Ich hab' aber kein Bock dazu und lehne dankend ab. Wieder im Hauptmenü angekommen, denke ich, daß es nun Zeit ist, um ein bißchen Karten zu spielen. Ich wähle Deketa an und spiele eine Art Memory. Haha, und da ich ja telepathische Kräfte besitzt, kann ich zeitweise durch die Karten durchgucken. Cool, ne?

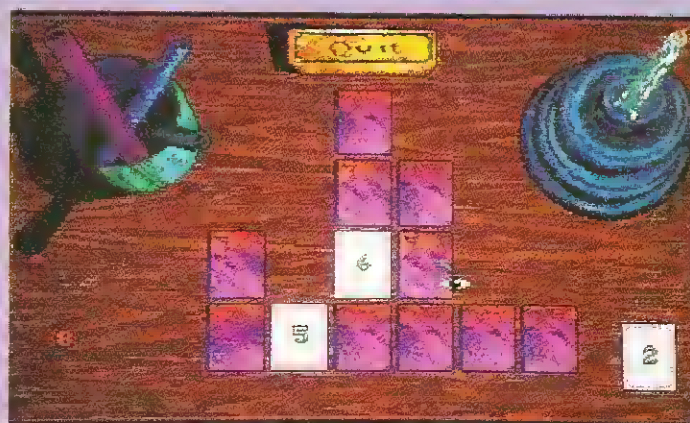
Irgendwann wird mir das aber auch zu kindisch, und ich beschließe, mal nachzuschauen, was es noch so für Beschäftigungsmöglichkeiten gibt. Dieses Memory ist nämlich wirklich irgendwie albern. Ich habe endlos viele Versuche, und nirgends wird angezeigt, wie viele Punkte ich habe, und überhaupt! Also wähle ich aus dem Menü ein neues Spiel aus. Dieses nennt sich Bosu, und das bringt's auch irgendwie!

Bosu ist eine Art Brettspiel. Das Spielfeld sieht aus wie ein Spinnennetz und ist in fünf Ringe mit sieben, die Ringe kreuzenden, Linien eingeteilt. Ich kann gegen den Compi oder einen zweiten Mitspieler fighten. Ich habe zwölf Kristalle zur Verfügung, die ich so auf das Brett setzen muß, daß möglichst eine gerade Verbindung mit jeweils einem oder mehreren freien Feldern dazwischen entsteht. Gesetzt wird immer abwechselnd. Ganz am Schluß, wenn keine Steinchen mehr übrig sind, verbinden sich gleichfarbige, gegenüberliegende Kristalle durch kleine Steinchen, und das gibt dann Punkte, die man leider nirgends ablesen kann. Ihr versteht das jetzt nicht so ganz? Das macht überhaupt nichts! In der Anleitung steht nämlich: „You don't have to understand everything...“ Is' doch prima, wenn man nichts verstehen muß, um etwas zu tun, gelte?

Nun denn, ich bequeme mich, nachdem mich auch Bosu total anödet, mal wieder nach Haresh, um nachzusehen, was da mittlerweile so abgeht. Dort teilt man mir mit, daß die Adrenis al-

le tierischen Kohldampf schieben. Da ich ja kein Unmensch bin, kaufe ich ihnen also was zu mampfen und mache mich schleunigst wieder aus dem Staub, ehe die mir noch die Haare vom Kopf fressen! Ja, und nun? Die haben doch tatsächlich kein neues Game mehr, um mich zu beschäftigen. Also, gehe ich wieder in die Höhle, in der ich am Anfang schon mal war, und vergnüge mich damit, Fliegemänner und froschgrüne Drachen mit Plasmabomben allezumachen. Danach spiele ich nochmal Deketa, dann wieder Bosu. Zwischendurch nach Haresh, für die armen Irren was zu futtern oder auch Klamotten kaufen. Manchmal gehe ich auch nur so mal hin, mach'nen Deal oder auch keinen, und dann alles wieder von vorn.

Ihr fragt Euch, was das Ganze nun soll? Ich auch! Aber wie die Anleitung schon sagt: Ihr braucht ja auch überhaupt nichts zu verstehen; wenigstens nicht zu Anfang. Zumindest ist das Ganze grafisch gut gelungen. Kein Ruk-



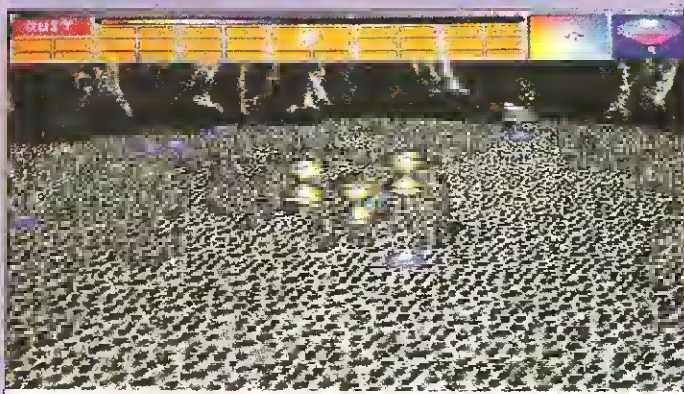
Weg mit der Telepathie! Freiheit für Memory!

Foto: Amiga

kein und kein Zuckeln – und auch farblich hundertprozentig. Vom Technischen her habe ich wirklich nicht das Geringste auszusetzen. Wäre vielleicht nur doch ganz schön, wenn man ein bißchen mehr verstehen würde. Vielleicht bin ich aber auch nur zu blöd dafür. Egal, wie dem auch sei, ich hab' jetzt auch erst mal die Nase voll. Außerdem war gerade der

Italiener hier, und hat Pizza gebracht. Also, ran an die Sachen, die keine „Anleitung“ benötigen. Fazit: KOC ist eine Art von „Sampler“, der mehrere Spiele in einem beinhaltet. All' diese Unter games wurden von US GOLD zu einem Ganzen zusammengeschnitten und – siehe oben! – mit 'nem dicken, aber letztlich „dünnen“ Handbuch versehen. Die Backgrounds im Höhlensystem von Tsimit erinnerten mich doch stark an *Die Reise zum Mittelpunkt der Erde*, ein wasserfarbenes, digitalisiertes Etwas, ohne Pep und Verstand. Die einzelnen kleinen Mühle- oder Memory-Gameleins sind zwar ganz nett, aber eigentlich nur der „mystische Sound“ kann beeindrucken. Wenig Spiel fürs Geld!

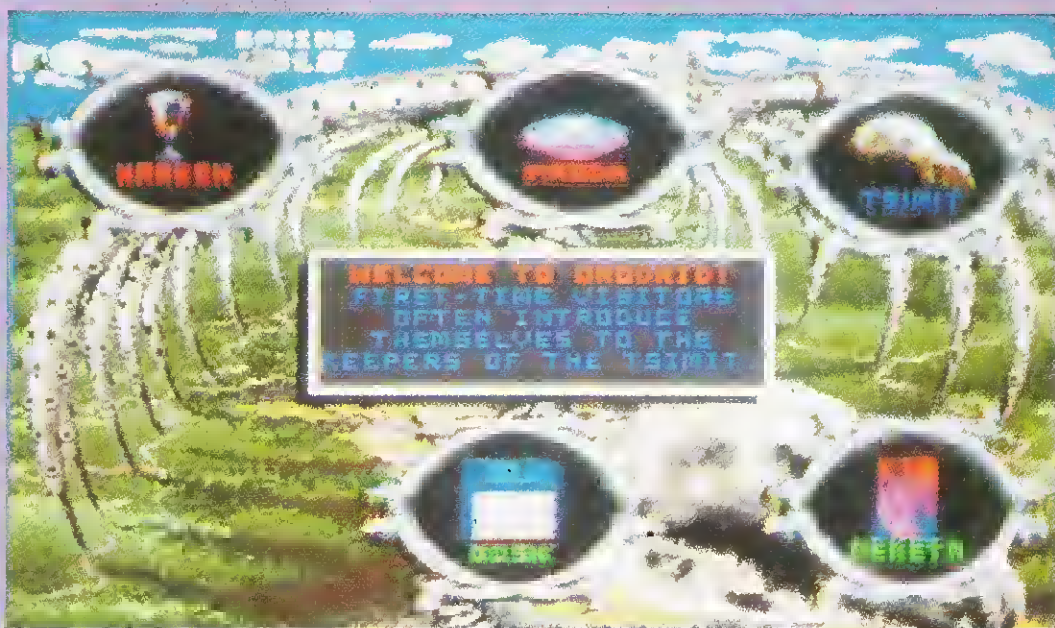
Sandra Alter



Alles verstrahlt ...

Foto: Amiga

Grafik	8
Handhabung	6
Technik/Strategie	6
Motivation	5
Preis/Leistung	4



Ja, was spiel'mer denn zuerst?

Foto: Amiga



ES GRÜNT O GRÜN

Programm: Golfmania, **System:** Sega Master, **Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Sega, Japan, **Muster von:** Virgin, Hamburg.

Momentan scheint SEGA voll auf dem Sporttrip zu sein. Erst gab's einen edlen Golf-Spielautomaten, dann die Umsetzung desselben (gemeint ist *Super Masters*) für das MEGA DRIVE, und nun wird sogar noch das MASTER SYSTEM mit einem Golfspiel versorgt. Zwar handelt es sich bei GOLFAMANIA nicht um eine weitere Umsetzung des Automaten, doch wurden natürlich einige Anleihen bei dem „großen Bruder“ gemacht.

Das tut dem Spiel gar nicht schlecht, denn GOLFAMANIA verfügt somit über die selbe hervorragende grafische Perspektive, die mir schon den Automaten so sympathisch machte. Zwar ist die Auflösung nicht so gut (logisch), doch es ist gut für's Feeling, jede Bahn aus einer kompletten Draufsicht und einer individuellen Spieleransicht verfolgen zu können, wobei sich die Grafik echt sehen lassen kann. Bunker, Bäume und Seen sind nett arrangiert und verlangen vom Spieler gutes Auge und Geschick, damit die vorgegebene Schlagzahl eingehalten oder sogar unterboten werden kann.

Und damit wären wir auch schon bei der Technik. GOLFAMANIA bietet zunächst einmal vier Spielvarianten – je nach Geschmack und Anzahl der Spieler: So können maximal vier Spieler ein Turnier wagen, während im Zwei-Spieler-Modus (wahlweise gegen Compi) ebenfalls noch mal zwei Varianten zur Verfügung stehen. Hier kann man sich aussuchen, ob derjenige gewinnen soll, der auf den meisten Bahnen zuerst eingelocht hat, wobei die Schlagzahl egal ist. Bei der zweiten Variante geht's nur um die bessere Schlagzahl des 18er Parcours. Und damit's beim ersten Anspielen keinen Reinfall gibt, darf mit „Practice“ jede Bahn ausprobiert werden. Nach dieser Auswahl müssen die Namen eingegeben und drei Schläger abgelegt werden, die man nicht zu brauchen glaubt. Warum dieses Feature drin ist, weiß ich nicht, aber einige Schläger kann man sich

wirklich sparen. Wichtiger ist es da schon, sich vor jedem Abschlag die Bahn aus der Vogelperspektive anzuschauen und die Tips des Compi ernst zu nehmen. Windrichtung und -stärke sowie die Schlagweite jedes Schlägers werden vom Rechner angezeigt. Die Menüführung ist im übrigen genial einfach: Mit der Taste 2 wird ausgewählt, und zwar zunächst die Schlagrichtung (Fadenkreuz), dann den Schläger, gefolgt vom Anschnitt (Fadenkreuz auf Ball) und schließlich der Schlag selbst. Ist man z.B.

mit dem Schnitt oder einem Schläger doch nicht zufrieden, kann jedes Menü mit Taste 1 wieder zurückgeholt werden.

Die Schlagtechnik selbst ist altbekannt: Auf einer zweigeteilten Leiste wird in der linken Hälfte mit Joy hoch/runter die Schlaghärte festgelegt. In der rechten Hälfte rast ein Pfeil (abhängig von der Schlaghärte) hoch und runter. Mit dem Feuerknopf sollte dieser Pfeil nun am besten genau an dem schwarzen Strich in der Mitte getroffen werden, denn dann wird der

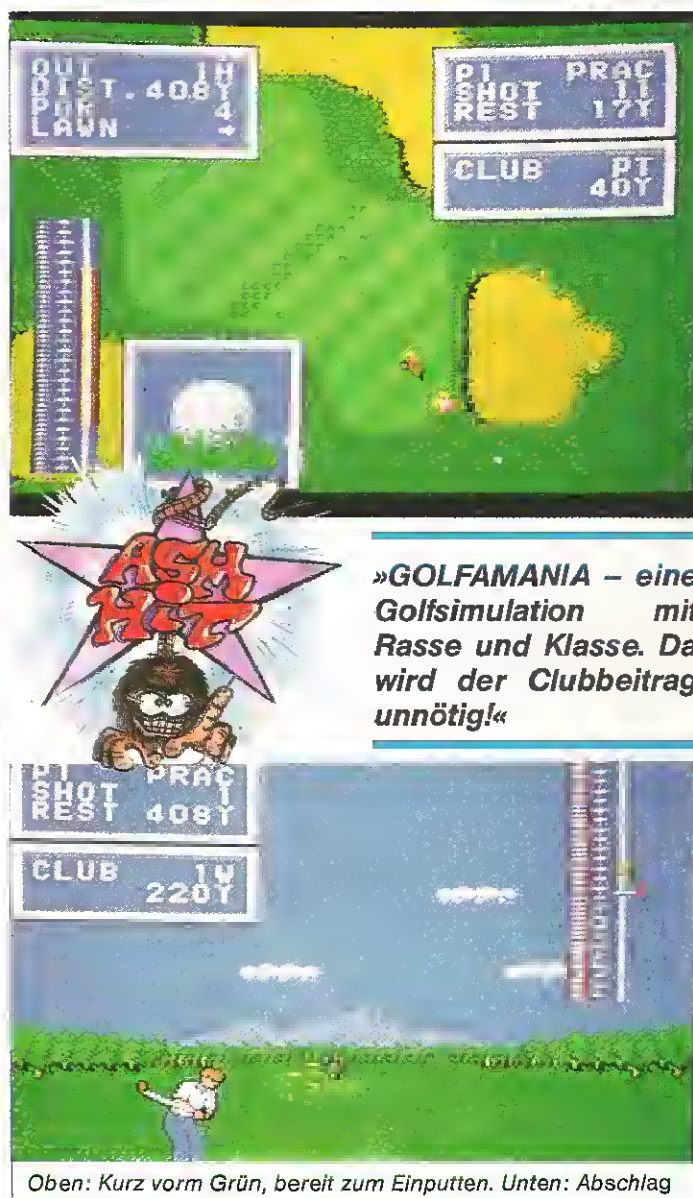
Ball ideal getroffen. Über und unter dem Strich gibt es noch einen roten Bereich für einen guten und einen grünen Bereich für einen mäßigen Schlag. Die Breite der einzelnen Bereiche variiert im übrigen von Schläger zu Schläger.

GOLFAMANIA weist also genügend Features auf, um alle Langer-Fans zufriedenzustellen. Die Ausführung ist SEGA wirklich toll gelungen, denn die Flugbahn des Balles, der Anschnitt und sogar die Hanglage der Grüns werden vollkommen realistisch umgesetzt. Leider ist diese Hanglage auf den Grüns nicht besonders einsichtig, das Einputten durch die Grafik-Pur-Anzeige (statt Zahlen) nicht einfach. Mit einiger Übung ist jedoch jede Bahn des Parcours auch ohne Glück zu meistern. Schade nur, daß lediglich ein einziger 18er-Parcours zur Verfügung steht – da wurde an der falschen Stelle gespart!

Im Turniermodus, den „Sega Masters“, haben sich die Macher zudem noch ein paar Sachen einfallen lassen, die die Motivation fördern. Klar, daß Ihr in dem dreiründigen Turnier gewinnen müßt, und deshalb belohnt SEGA gelungenes Par-Spielen (dem einhalten der Schlagvorgabe pro Loch) oder gar Birdies (ein Schlag unter Par) mit „Experience-Points“. Ab fünf Punkten und für jede weiteren zehn Punkte könnt Ihr Euch aussuchen, ob sich die Schlagkraft erhöhen, die Schlaggenauigkeit verbessern oder das Glück mehr auf Eurer Seite stehen soll. Weitere Experience-Points gibt's für gewisse Sonderpreise an einigen Bahnen: Für ein „Hole-in-One“, den weitesten Schlag oder den Schlag, der am nächsten zur Fahne liegt.

Was sollte eine Golfsimulation sonst noch können? Nichts! SEGA ist es gelungen, mit GOLFAMANIA ein nahezu perfektes Golfspiel zu schaffen, eine gelungene Kreuzung aus dem PC-ENGINE-Golf und SEGAs *Super Masters*. Erstaunlich: Das 8-Bit-GOLFAMANIA ist dem 16-Bit-*Super Masters* eindeutig überlegen. Und da nun endlich einmal David gegen Goliath gewonnen hat, dürfte auch der leicht überhöhte Preis nicht mehr ins Gewicht fallen...

Michael Suck



»GOLFAMANIA – eine Golfsimulation mit Rasse und Klasse. Da wird der Clubbeitrag unnötig!«

Oben: Kurz vorm Grün, bereit zum Einputten. Unten: Abschlag

Grafik	10
Animation	10
Realitätsnähe	10
Spaß/Spannung	11
Preis/Leistung	10

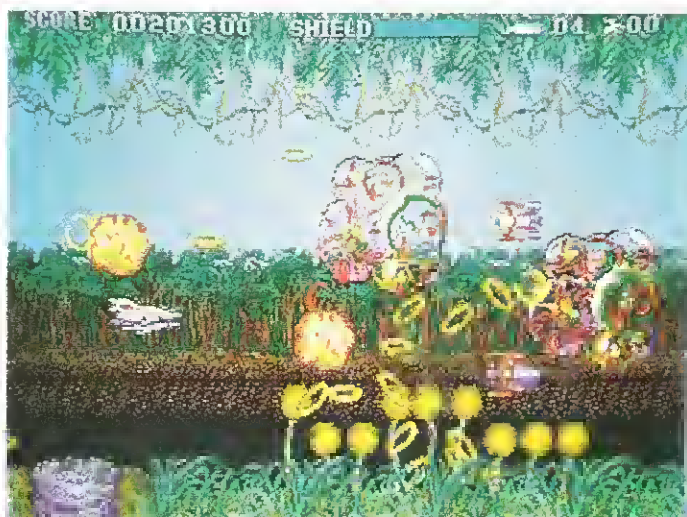


Programm: Curse, **System:** Mega Drive, **Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Micronet, Japan, **Muster von:** ECE, München.

Bislang war es ja so, daß **SEGA** die hauseigene Edelkonsole ausschließlich selbst mit Stoff beliefert hat. Anscheinend wurde jedoch eingesehen, daß nur ein ausreichender Vorrat an Software den großen Durchbruch für das MEGA DRIVE kann, und in diesem Punkt kann SEGA die Wünsche der Kunden noch nicht ganz befriedigen – auch wenn es schon einige hervorragende Games für das Mega Drive gibt. Verbessert werden soll dieser Mangel nun durch die Zulassung von Fremdherstellern zwecks Erweiterung des Angebots. So gibt es als Debut der (echt unbekannten) Firma **MICRONET** ein nagelneues Ballerspiel namens **CURSE** für das MD. Also raus mit dem Modul aus der Plastiksachtel, dann ein kleiner Blick in die Anleitung, die drei Sekunden später im Altpapier liegt – die Gründe sind bekannt (die Legende sagt zwar, daß es tatsächlich Leute geben soll, die diese Hyroglyphen lesen können – aber auch die Legende kann irren...).

Da bei einem Ballerspiel die Story (wie immer) egal ist und der Spielablauf (wie immer) nach fünf Minuten klar ist, sollten wir an dieser Stelle (wie immer) gleich in die vollen gehen:

CURSE besitzt horizontal scrollende Levels, deren Anzahl unbekannt ist (dazu später mehr). Der Spieler steuert ein frei bewegliches Raumschiff, mit dem er die verschiedensten Angreifer abwehren, gefährlichen Hindernissen ausweichen und Endgegner abmurksen muß. Natürlich kann das schlappe Schiffchen mit Bonus-Symbolen kräftig aufgeputscht werden: Speed up's, zwei vertikal feuern Drohnen, ein Wellenlaser, eine Streubombe, Missiles, Superbomben (echt smart...), Schnellfeuer sowie ein breiter Laser sollen den Weg zum Ziel erleichtern. Vergebene Liebesmüh, kann ich da nur sagen, denn **CURSE** ist nicht nur hammerhart schwierig sondern auch technisch ein Tiefschlag unterhalb der Gürtellinie. Die winzigen roten Schüsschen der feindlichen Flugkörper, die sich kaum vom Hintergrund abheben, ließen sich ja noch verschmerzen, doch zusammen mit einem furchtbaren Ruckelscrolling und ruckelnden, flackernden Sprites wird der heldenhafte Kampf zum Krampf. Wahrlich ein Novum auf dem Mega Drive...



RUCKELEI AUF 16-BIT

Kein Wunder, daß man da nicht in die höheren Levels kommt (und gar nicht mehr will), zumal weder eine Continue-Option noch ein frei wählbarer

Schwierigkeitsgrad zur Verfügung steht. Zugegeben, die Grafik ist an manchen Stellen gar nicht so schlecht, aber auch hier werden die vielfältigen



Ballerei der übelsten Art: **CURSE** ist das Spiel mit psychedelischen Grafiken ohne Ende – Ruckeling inbegriffen



Möglichkeiten des Mega Drives nicht ausgenutzt.

MICRONET hätte sich vorher lieber etwas länger mit dem Mega Drive auseinandersetzen sollen, bevor ein Einweg-Produkt wie **CURSE** dabei herauskommt (einmal einladen und dann weg damit). **CURSE** bietet für wirklich teures Geld einen (sogar für ein Ballerspiel) öden Spielablauf mit durchschnittlichen Grafiken, Sound und derart gravierenden technischen Mängeln, die das Spiel allerhöchstens budget-fähig machen.

Wollen wir hoffen, daß demnächst die großen japanischen Coin-op-Hersteller ins Geschäft einsteigen, denn dann geht's erst richtig ab!

Michael Suck

Grafik	7
Sound	7
Spielablauf	4
Motivation	4
Preis/Leistung	3



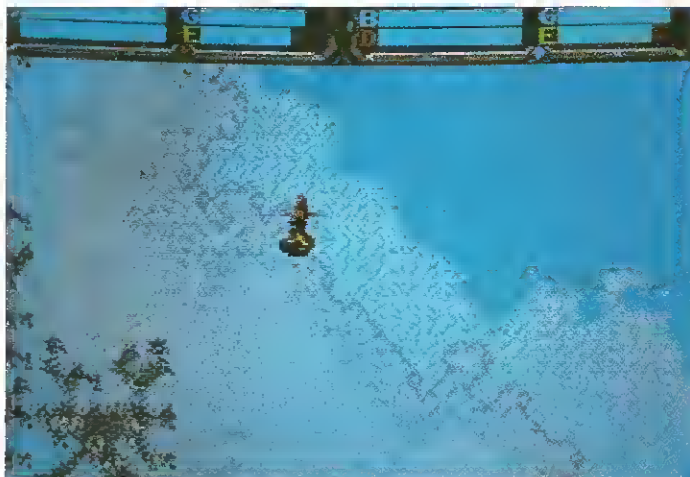
JAPANISCH, PRAKTISCH, **5**

Programm: Herzog zwei, **System:** Sega Mega Drive, **Preis:** ca. 120 Mark, **Hersteller:** Tecno Soft, Japan, **Muster von:** [60].

HERZOG ZWEI, der Name der neuen Simulation für das Sega Mega Drive aus dem Hause **TECNO SOFT**, läßt vielleicht die Hoffnung auf das erste, in Deutsch gehaltene Konsolen-Game aufkommen. Doch schon nach kurzem Anspielen zeigt sich, daß dieses Spielchen wieder einmal gänzlich auf japanische Verhältnisse zugeschnitten zu sein scheint, schließlich strotzt es nur so an unverständlichem japanischen Vokabular. Lediglich einige Schlagworte (Jagdfleger, etc.), die zumeist im Zweiten Weltkrieg geprägt worden sind, werden dem deutschen Programmmittel gerecht. Aber wie die Überschrift schon andeutet, handelt es sich bei **HERZOG ZWEI** schlichtweg um ein Spiel, in dem Japanischkenntnisse „überhaupt“ nicht benötigt werden, vielmehr sind Pfüffigkeit und Spielwitz angesagt ...

Obwohl die deutschen Wortfetzen im Spiel etwas anderes vermuten lassen, versetzt Euch **HERZOG ZWEI** in eine ganz und gar futuristische Welt. In dieser tobt ein erbitterter Krieg zwischen der blauen und der roten Macht, ein Konflikt bis zum bitteren Ende. **HERZOG ZWEI** erlaubt ein Spiel allein gegen den Computer sowie das Duell zweier menschlicher Denker. Zu Beginn empfiehlt es sich jedoch dringendst, den Demo-Modus anzuwählen, um hinter die „Geheimnisse“ dieser futuristischen Simulation zu kommen. Das Spiel setzt sich übrigens aus acht Einzelmis-sionen zusammen, die wiederum in jeweils vier Levels unterteilt sind. Des weiteren können per Paßwort schwierigere Missionen angewählt werden, sobald der Spieler erst einmal die anderen Aufgaben gemeistert hat.

Im Gegensatz zu vielen anderen Simulationen haben die Programmierer von **HERZOG ZWEI** im Two player-Modus auf einen gesplitteten Bildschirm gesetzt, so daß beide Spieler gleichzeitig agieren können, also wesentlich mehr Spielspaß



Fotos (2): SEGA MEGA

aufkommt. Wenn Ihr dagegen alleine gegen den Computer spielt, könnt Ihr zwischen einem zweigeteilten Screen oder der vollen Bildschirmfläche wählen. Meines Erachtens ein geschickter Schachzug. Am Anfang des Spieles findet Ihr Euch, mit einer Art Raumtransporter ausgestattet, in der eigenen Heimatbasis wieder. Dieser läßt sich komfortabel via Joystick steuern, wobei mittels Button B die Bordkanone in Aktion tritt. Knopf A verwandelt den Transporter in einen wohlproportionierten Roboter, der, zwar am Boden „kriechend“, viel wendiger zuschlagen kann. Allerdings sind dessen Ak-

tionsradius durch natürliche Gegebenheiten (Lava etc.) Grenzen gesetzt, so daß Ihr den Roboter gegebenenfalls wieder in seinen ursprünglichen Zustand überführen müßt.

Mittels Button C gelangt Ihr nun in das Statusfenster, dem eigentlichen Herzstück des Programmes. Neben einem Radar für Nah- und Fernbereich sowie einer Anzeige für den momentanen Kontostand findet sich hier das Auswahlménü für diverse Waffensysteme und Einheiten (Panzerbataillone, Raketenstellungen, simple Infanterie etc.), die später zum Einsatz kommen werden. Per Steuerkreuz läßt sich nun die gewünschte Kampfgattung aus-



So sieht die „Heimatbasis“ aus.

wählen. Des weiteren muß der Spieler diese Einheit noch mit einem Aktionsmodus, (insgesamt sieben verschiedene) sprich einer Taktik versehen, die sie im weiteren Spielverlauf befolgen soll. Zu guter Letzt braucht die entsprechende Einheit nur noch in der Heimatstation produziert (futuristisch in jeder Hinsicht) zu werden (Button B), was aber Zeit und Geld in Anspruch nimmt. Glücklicherweise füllt sich die eigene „Schatztruhe“ allmählich wieder, so daß Ihr im Grunde genommen nie pleite gehen könnt. Knopf C bringt Euch nun aus dem Statuswindow wieder in den eigentlichen Spielmodus zurück. Nach der Produktion der ausgewählten Einheit könnt Ihr diese mittels Button A an Bord des Transporters bringen, um sie zu einer taktisch günstigen Position zu verfrachten, wo ihr sie ebenfalls per Button A wieder abladen könnt. In der ersten Phase des Krieges heißt es natürlich, die eigene Kriegsproduktion kräftig anzukurbeln, bevor Ihr schließlich zum großen Angriff blast. Zu diesem Zwecke empfiehlt es sich, „herrenlose“ Bunker, die im Kampfgebiet verstreut liegen, in Besitz zu nehmen und für eigene Zwecke zu nutzen, denn nur so läßt sich die Produktion steigern. Auf die produzierten Einheiten hat der Spieler übrigens später keinen direkten Einfluß mehr, vielmehr handeln die Einheiten strikt nach dem anfangs festgelegten Aktionsmodus ...

Es würde sicherlich zu weit führen, weitere Details eintach aufzulisten, schließlich liegt ein Reiz des Spieles ganz ohne Zweifel darin, die Finessen von **HERZOG ZWEI** herauszuklammern. Die kleine Starthilfe dürfte eigentlich schon ausreichend sein. Wie zu Beginn angedeutet, zeichnet sich das Strategiespiel von **TECNO SOFT** durch eine äußerst simple Steuerung aus, wogegen der Schwerpunkt eindeutig im Bereich der Taktik und Strategie liegt. Die Motivation erreicht jedenfalls fast ständig ihr Maximum. Von technischer Seite her gibt es eigentlich nichts an **HERZOG ZWEI** zu kritisieren. Eine brillante Grafik, die von Level zu Level stark variiert, ein sauberes Scrolling sowie eine stimmungsvolle Musik (schlappe 18 Stücke!) sprechen in dieser Hinsicht sicherlich eine klare Sprache.

Torsten Blum

Grafik	10
Handhabung	9
Technik/Strategie	10
Spielwert	10
Preis/Leistung	9

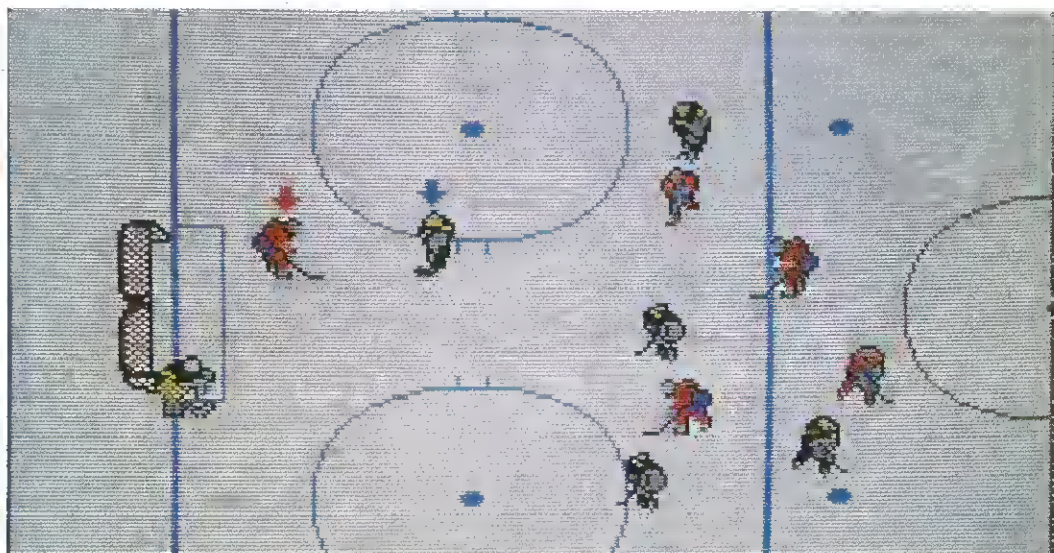




Programm: Slap Shot, **System:** Sega Master System, **Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Sega, **Muster von:** Virgin, Hamburg.

Kaum hat der Sportbund Rosenheim in einem wahren Eishockeykrimi die Kölner Haie besiegt und die Düsseldorfer EG den SERC, flatterte mir wieder ein Eishockeyspiel auf den Tisch. Diesesmal handelte es sich um **SLAP SHOT** für das **SEGA MASTER SYSTEM**, das es vor einiger Zeit schon für das Nintendo Entertainment System gab.

Auch hier darf der Spieler in einer Liga oder eben nur so zum Training spielen. Wer will, der geht mit einem menschlichen Partner aufs Eis, was wesentlich mehr Fun bringt, als nur gegen den Computer zu spielen. Bevor es dann losgeht, muß noch eine Mannschaft aus drei Ligen gewählt werden, in der so ziemlich alle Eishockeynationen vertreten sind. Je nach Team sind auch die Stärken und Schwächen verschieden. Als da wären: Power, Speed und Balance. Diese Eigenschaften machen sich im Spiel dann auch stark bemerkbar und sind alle so ziemlich gleich wichtig. Vor allem die Balance schlägt stark ins Gewicht, ist diese nämlich nur drittrangig, fällt unser Spieler bei so ziemlich jedem Rempler auf die Nase. Ist des Spielers Lieblings-



Schlagschuß

mannschaft nun gewählt, darf's losgehen. Auf dem Eis taucht dann jedoch das Mastersystem übliche Flackern der Spielersprites wieder auf, leider. Teilweise sind die Sprites fast nicht mehr zu erkennen, so stark ist das Geflackere. Tja, das hätte wirklich besser gemacht werden können, zudem das mit der Zeit ziemlich nervig ist. Besser gestaltet sich das Gameplay. Die Spieler (auch der Torwart) sind dank der zwei Feuerknöpfe gut zu steuern. Pässe zu schlagen ist kein Problem, und durch harte Körperattacken „darf“ man seinen Gegenspieler auf das Eis befördern. Dies wird übrigens nicht geahndet! Im ganzen Spiel sind so gut wie keine Regeln vorhanden. Abseits gibt's nicht, Strafzeiten werden ebenfalls nicht gege-

ben. Schade, denn so kann nur von einem Spiel geredet werden, nicht aber von einer Simulation. Zudem kommt wegen der nicht eingebauten Regeln kein Eishockeyfieber auf. Zu oft foulten sollte man aber nicht, denn der eigene Spieler fällt dabei auch oft genug aufs Eis, was kostbare Zeit und meistens einen Puckverlust kostet. Erzielt eine Mannschaft ein Tor, so wird dies in einer Wiederholung noch einmal gezeigt. Allerdings entspricht diese nicht immer dem wirklichen Tor, es sind nur ein paar Standardwiederholungen, und das Programm wählt sich dann die „ähnlichste“ aus. Grafisch ist dies schon hübsch gemacht, sieht man den Spieler doch von hinten, wie er gerade ausschlägt und der Torwart elegant daneben-

faßt. Dieses „Bonbon“ darf aber nicht überbewertet werden, denn im Grunde ist es nur überflüssiger Schnick-Schnack, der nichts zum eigentlichen Spiel beiträgt.

Für ein Spiel dieser Art ist die Grafik gut, sieht man von dem Flackern ab. Der Sound ist nicht gerade doill geworden, düdelt doch ständig eine langweilige Melodie vor sich her, die nur von den Soundeffekten unterbrochen wird. Das Spiel hat aber durchaus seine Reize und eine langanhaltende Motivation. Für den anspruchsvollen Eishockeyfan wird SLAP SHOT aber zu unrealistisch sein, da, wie gesagt, Strafzeiten und Abseitsregeln fehlen.

Hans-Joachim Amann

Animation	8
Sound	5
Realitätsnähe	7
Spaß/Spannung	8
Preis/Leistung	8

DYNATEX

PC-Engine HU-Cards	PC-Engine HU-Cards	PC-Engine RGB	Sega Mega Drive RGB	Sega Mega Drive Games
Bloody Wolf 109,-	Chase H.Q. 109,-399,-	mit Spiel, zwei Joypads und Netzteil nur 399,-	World Cup Soccer 129,-
Power Drift 109,-	World Court Tennis 89,-			Ghoul'n Ghouls 129,-
Tiger Pilot 109,-	Vigilante 79,-			Super Shinobi 129,-
F1 Triple Battle 109,-	Ninjawarriors 109,-			Forgotten Worlds 129,-
Download 109,-	Chan Chan 59,-			Super Hang On 129,-
Splatterhouse 109,-	Dragon Spirit 86,-			Power Drift 129,-
Motorcycle 109,-				New Zealand Story 129,-
Galaga 88 69,-				Rambo III 129,-
Cyber Core 109,-				Thunderforce II 129,-
R-Type I 69,-				Turbo Out Run 129,-
Atomic Robo Kid 109,-				Alex Kidd III 129,-
Legendary Axe 99,-				Atomic Robo Kid 129,-
USA Basketball 109,-				Wonderboy III 129,-
Mr. Hell 109,-				Super Masters 129,-
Neotopia 109,-				Space Harrier II 129,-
Genpei 109,-				
Shinobi 109,-				
Volfied 109,-				
Heavy Unit 109,-				

Besuchen Sie doch einfach unseren Stand auf der Hobbytronic vom 25.-29. April in Dortmund.

Besuchen Sie uns doch einfach montags bis freitags von 11.00 Uhr bis 17.00 Uhr im Gewerbegebiet Holzwickede. Wir stehen Ihnen dort gerne zur Verfügung!

SERVICELINE: 0 23 01 - 41 34 24h

Alle Geräte sind ohne FTZ-Nummer und VDE-Prüfung. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

Inh. Hans-Jürgen Grahl, Natorper Str. 6, 4755 Holzwickede



Programm: Mega Man, **System:** Nintendo, **Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Capcom, **Muster von:** 3

Nicht Spiderman, nicht Superman und auch nicht Batman heißt unser neuer Held, den uns CAPCOM mit seiner jüngsten Automatenumsetzung für das Nintendo Entertainment System bescherte. Nein, sein Name ist MEGAMAN. Und MEGA MAN ist ein putzig aussehender Knabe, der Monsterpolis von bösen, roboterähnlichen Humanoiden befreien soll. Eigentlich waren diese Humanoiden friedliche Diener, doch ein gewisser Dr. Wily hat sie umprogrammiert, und sie wurden zu zerstörerischen Maschinen. Bei MEGA MAN, er ist auch ein Humanoider, funktionierte diese Umprogrammierung allerdings nicht, warum er auch als Retter des Universums fungiert.

MEGA MAN SCHLÄGT ZU!



Vor dem Spielstart darf der gewünschte Gegner ausgewählt werden, denn um das Game zu lösen, muß MEGA MAN deren sechs erledigen. Gelingt dies, so erscheint Dr. Wily zum Finale.

Mega Man's kleine Welt

Hat man diese Hürde geschafft, so darf man sich als „Retter des Universums“ bezeichnen. Jeder Gegner entspricht einem

Level, wovon jedes eigene Hintergrundgrafiken aufweist. Bei *Iceman* beispielsweise (so heißt eines der Levels) besteht der Untergrund aus Eis. Schwierig also, auf der Eisfläche zu laufen, da bei eventuellem Richtungswechsel das Männchen noch ein paar Meter rutscht. So hat jedes Level seine Eigenarten. In einem sind sogar Steine vorhanden, die alle paar Sekunden verschwinden. Hier ist optimales Timing gefragt, denn diese Steine dienen als eine Art Treppe, damit man in den nächsten Screen eines Levels gelangt. Diese bestehen übrigens aus einer Vielzahl von Screens, die horizontal gescrollt werden. Vertikal wird zwar nur umgeschaltet, doch das soll uns nicht weiter stören. Dr. Wily und seinen Humanoiden unterstehen aber noch eine ganze Menge von Dienern, die es dem Spieler nicht einfach machen, den Endgegner eines jeden Levels zu erreichen. Feindliche, lebende Hubschrauber, bombenspuckende Schrauben, schwebende Feuer und vieles mehr begegnen dem Spieler, wobei auch nicht jede Art in jedem Level vorkommt. Natürlich tauchen hin und wieder Bonusgegenstände auf. Etwas Besonderes ist hierbei al-

ROBOSCHROTT

Programm: Assault City, **System:** Sega Master, **Preis:** ca. 90 Marker, **Hersteller:** Virgin, **Muster von:** Hersteller.

Das neue Game der Firma VIRGIN dreht sich zwar um Roboter, aber ich muß sagen, daß mir trotzdem nicht gerade das Blech beim Spielen weggefliegen ist. Kennt Ihr Wayne? („Wayne interessiert's?“)

ASSAULT CITY, ist seines Zeichens Ballerspiel. Kennt Ihr Wayne?

Wow, ein Ballerspiel, mal was ganz Neues! Kennt Ihr Wayne? Ja, ja, schon gut, Schluß mit Wayne, ich fange ja schon an, von ASSAULT CITY zu schreiben. Also, man nehme: Ein Modul (mit der Aufschrift ASSAULT CITY), einen Sega Master, einen Bildschirm, mische das Ganze gut durch und kann anfangen zu ballern. At first müßt Ihr so 'ne Art Qualifikation überstehen. Das bewerkstelligt Ihr, indem Ihr ein paar Typen die Schädler regelrecht zerballert; es macht „BAMM“, und die Bir-

ne platzt (ganz schön übel, was?). Und das funktioniert folgendermaßen:

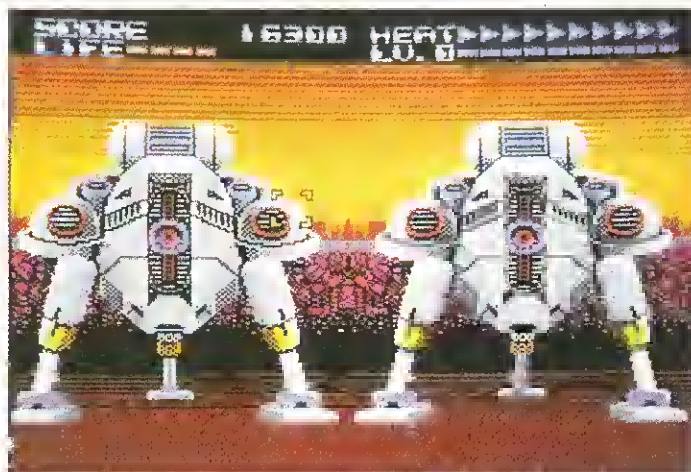
Als erstes erscheinen viele kleine Täfelchen auf dem Screen. Hinter jedem der Täfelchen ist irgend so 'ne Nase versteckt. Die Tafeln werden nun nach dem altbekannten Zufallsprinzip umgedreht, und man muß schnell genug sein, um das Bild zu treffen, welches nur für kurze Zeit zu sehen ist. Je mehr Köpfe man rollen läßt, um so schwieriger wird es im ersten Level (Qualifikation; siehe oben!).

So, und dann geht's zur Sache. Keine eigene Spielfigur, nur ein Fadenkreuz, mit dem man zielen kann. Der Hintergrund im ersten Level besteht aus einem riesengroßen Haufen Schrott (dafür aber noch mit untergehender Sonne hinter dem Blechmüll). Dann tauchen Robos auf, die es abzuballern gilt. Nun schießt man so vor sich hin, bis man bricht; es gibt (warum

nur?) keine Extrawaffen, kein Dauerfeuer, lediglich ein bißchen Energie kann man einheimsen. Irgendwann am Ende des jeweiligen Levels angekommen, muß man natürlich gegen Endgegner antreten. Das sind auch Robos – in den

abstraktesten Formen und Farben.

Die Sprites sind einfach nur geschmacklos, genauso wie die Qualifikation zu Beginn. Die Backgrounds sind ganz gut gelungen, farbenfroh und interessant anzuschauen. Zum Teil



Die Endgegner stellen sich zum Duell



lerdings nicht zu erwarten, denn alles, was geboten wird, sind: Bonuspunkte, zusätzliche Lebensenergie, mehr Waffenenergie und ein Extraleben. Ach ja, in der *Elecman*-Ebene erscheint auch noch ein Magnetstrahl, der es in diesem Level ermöglicht, Treppen zu bauen. Ansonsten war's das schon.

Wehren kann sich unser Held mit einem einfachen Schuß (Knopf B). Gejumpt wird mit Button A. Wird der Endgegner eines Levels erreicht und besiegt, so erhält man von diesem eine Extrawaffe, für welche die zusätzliche Waffenenergie eingesetzt werden kann. Diese Waffen sorgen für höhere Durchschlagskraft, die in manchen Levels auch vonnöten ist, da sich einige Gegner von dem Standardschuß nur kurze Zeit betäuben lassen. Ausgewählt werden diese Waffen per Start-Button.

Kleiner Tip: Fangt mit Level *Cutman* an. Dieser ist meiner Meinung nach der einfachste, und die Extrawaffe (eine Art Bumerang) am Schluß kann in anderen Levels gut eingesetzt werden. Und noch ein Tip: Geht man aus einem Screen heraus, in dem z.B. eine Menge Extrawaffen lag, so sollte man ge-

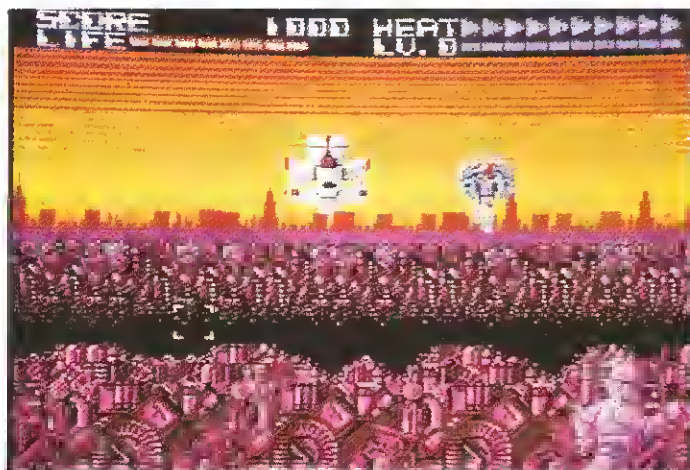
trost noch einmal hineingehen, denn – sieh an – nicht nur Gegner, sondern auch Extras sind wieder vorhanden. So ist es ein Leichtes, den Energievorrat hundertprozentig wieder aufzufrischen.

Von der technischen Seite her präsentiert sich MEGA MAN von feinsten Qualität. Die Figuren sind prima animiert. So macht unser Held wirklich urige Verrenkungen, wenn er springt. Nett gemacht! Jedes Level hat seinen eigenen Sound, der gut zum Geschehen paßt.

MEGA MAN, endlich mal wieder ein Spiel für das in letzter Zeit vernachlässigte NES. Zudem noch ein sehr gutes. Die Spielidee ist zwar nicht die neueste, doch das Gameplay weiß zu überzeugen. Dieses Spiel ist abwechslungsreich und spannend – geht und kauft es, es ist sein Geld allemal wert!

Hans-Joachim Amann

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	9



sieht man sogar Einschüßlicher auf dem Hintergrund. Zu den Sprites wäre außerdem noch zu sagen, daß sie ab und an mal flackern. Mit der Steuerung muß man schon 'ne Weile üben, um die Gegner zu treffen. Man muß schnell schießen, um zu überleben. Die zur Verfügung stehende Energie ist nämlich ruckzuck verbraucht, und man hat nur ein Leben. Allerdings gibt's „continue“, so daß man nicht immer wieder von vorn anfangen muß. Der Sound ist durchschnittlich, während des Spielens läuft Musi, die manchmal, wenn FX dazukommen, ein wenig verzerrt wird.

Jetzt geht's ab!

Im großen und ganzen ist AS-Sault City nur ein mäßiges Ballerspiel, eben nur unterer Durchschnitt. Ich fühle mich durch diese „mäßigen“ Ballerspiele irgendwie total gelangweilt! Ich will endlich mal mehr! Was Superspitzenmäßiges, Tolles, alles Übertreffendes und zwar schnell!!!

Sandra Alter

Grafik	7
Sound	5
Spielablauf	4
Motivation	5
Preis/Leistung	4

Bachler Computersoftware

Amiga

Battle Squadron	66,95
Black Tiger	64,95
Bloodwych Datadisk	39,95
Cabal	66,95
Chambers of Shaolin	66,95
Conqueror	69,95
Cyberball	49,95
Demodes*	66,95
Double Dragon II	54,95
Dragon's Breath	a.A.
Drakken	79,95
East vs. West	69,95
Europe Space Sim.	79,95
F 29 Retaliator	a.A.
Fighter Bomber	74,95
Full Metal Planet	66,95
Future Wars (Deutsch)	66,95
Ghostbusters II	64,95
Great Courts	69,95
Indiana Jones 3 Adventure dt.	69,95
Intestation	66,95
It came from the desert (1 MB)	79,95
It came from the desert (Datad.)	44,95
Kaiser (Deutsch)	109,00
Kick Off	39,95
Kick Off Extra Time	29,95
Lost Patrol	a.A.
Manchester United	64,95
Maniac Mansion (Deutsch)	69,95
Midwinter	66,95
North Sea Inferno	39,95
North & South	64,95
Operation Thunderbolt	64,95
P 47 Thunderbolt	64,95
Pinball Magic*	64,95
Pipe Mania	a.A.
Player Manager	a.A.
Rainbow Islands	64,95
Rings of Medusa (Deutsch)	66,95
Scramble Spirits	49,95
Sim City (Deutsch) Ohne 1 MB!	79,95
Space Harrier II	54,95
Star Flight	66,95
Star Trek V-Final Frontier*	69,95
Super Cars	49,95
TV Sports Basketball	79,95
Their finest hour	a.A.
Tower of Babel	66,95
X-Copy II Incl. Hardware	64,95
X-Out	54,95

Leisure Suit Larry 3	a.A.
Lost Patrol	a.A.
Maniac Mansion (Deutsch)	69,95
Midwinter	66,95
North Sea Inferno	39,95
North & South	66,95
Omega	74,95
Operation Thunderbolt	54,95
P 47 Thunderbolt	66,95
Pinball Magic*	49,95
Pipe Mania	a.A.
Player Manager	49,95
Rainbow Islands	54,95
Rings of Medusa (Deutsch)	66,95
Sim City (Deutsch)*	79,95
Space Ace	99,00
Super Cars	54,95
Super Wonder Boy	49,95
TV Sports Football	69,95
Their finest hour	a.A.
Tower of Babel	66,95
Ultima V	74,95
Wayne Gretzky Hockey	69,95
X-Out	54,95

Commodore 64/128

DM Kass.	Disk.
Black Tiger	29,95 39,95
Blue Angels	49,95
Bodo Ilgner's S. Soccer	29,95 42,95
Cabal	29,95 42,95
Chambers of Shaolin	29,95 42,95
Champions of Kryn	Auf Anfrage
Double Dragon 2	29,95 42,95
Dragon Wars	44,95
Fighter Bomber	39,95 54,95
Ghostbusters II	29,95 39,95
Great Courts	42,95 54,95
Hard Drivin'	29,95 39,95
Iron Lord*	44,95 49,95
Knights of Legend	54,95
Maniac Mansion (Deutsch)	54,95
North Sea Inferno	29,95
Omega	59,95
Operation Thunderbolt	29,95 42,95
P-47 Thunderbolt	29,95 42,95
Pipe Mania	Auf Anfrage
Player Manager	Auf Anfrage
Rainbow Islands	29,95 39,95
Sim City (Deutsch)	49,95
Star Flight	42,95
Tangled Tales	54,95
X-Out	34,95 42,95

Atari ST

DM Preis	
Black Tiger	54,95
Bloodwych Datadisk	39,95
Bodo Ilgner's Super Soccer	69,95
Cabal	54,95
Chambers of Shaolin	54,95
Chaos strikes back	64,95
Conqueror	69,95
Cyberball	49,95
Demodes*	66,95
Double Dragon 2	54,95
Dragon's Breath	a.A.
Drakken	69,95
Dynamic Debugger*	66,95
East vs. West (Berlin 1948)	69,95
European Space Sim.	79,95
F29 Retaliator	a.A.
Fighter Bomber	74,95
Full Metal Planet	66,95
Future Wars (Deutsch)	64,95
Ghostbusters II	64,95
Great Courts	69,95
Indiana Jones 3 Adventure dt.	69,95
Intestation	66,95
Iron Lord	69,95
Kick Off	39,95
Kick Off Extra Time	29,95

IBM & Kompatibel

DM Preis	
Austerlitz	69,95
Blood Money	64,95
Champions of Kryn	a.A.
Codename: tcman	a.A.
Conqueror	69,95
Die Hard	66,95
East vs. West (Berlin 1948)	69,95
Fighter Bomber	84,95
Flight Simulator 4.0 dt.	144,00
Great Courts	69,95
Hard Drivin'	64,95
Hero's Quest	109,00
Indianapolis 500	69,95
Leisure Suit Larry 3	109,00
Maniac Mansion dt.	69,95
Midwinter*	a.A.
North & South	69,95
Omega	74,95
Samurai	74,95
Sim City (Deutsch)	79,95
Star Flight 2	69,95
Star Trek V - Final Frontier	74,95
Tank	79,95
The Colonel's Bequest	109,00
Their finest hour	74,95

Versand erfolgt per Nachnahme (+ 5 DM) oder Vorkasse (Bar, Scheck).

Fordern Sie unseren kostenlosen Katalog mit noch mehr Programmen für noch mehr Computer an!

Wir führen auch

SEGA

und

PG
Engine

Bitte Preisliste anfordern.

Andreas Bachler · Computersoftware
Blücherstr. 24 · Postfach 429
D-4290 Bocholt · Tel. (028 71) 18 30 88



„guten“ Dinge sind drei!

Programm: Rom Rom Stadium, **System:** PC-Engine (CD-ROM), **Preis:** ca. 120 Mark, **Hersteller:** NCS, Japan, **Muster von:** [60].

... so will es jedenfalls das Sprichwort. Im Falle ROM ROM STADIUM vom japanischen Hersteller NCS verkehrt sich allerdings die altbekannte Regel ins krasse Gegenteil. Während nämlich die ersten beiden Baseballsimulationen für die PC-Engine, *Power League Baseball I+II*, wahrhaft brillant ausfielen, ging bei ROM ROM STADIUM eben so ziemlich alles in die Hose, zumal noch dieses Baseballspielchen für das CD-ROM zurechtgeschustert wurde. Vom Aufbau her gleicht ROM ROM STADIUM den oben genannten Baseballspielchen, wenn das Programm an sich auch komplett in Japanisch gehalten wurde, so daß die einzelnen Optionen anfangs quasi nur erraten werden können. Mit einiger „Spielpraxis“, sprich: nach ausgiebiger Anwendung der Try-&-Error-Methode dürften jedoch die letzten Sprachbarrieren überwunden sein. Neben dem Zweikampf gegen ein menschliches Wesen steht es dem Spieler ebenso offen, den willigen Computer zu einem Baseballduell herauszufordern oder gar den Demo-Mode zu aktivieren. Des weiteren bietet ROM ROM STADIUM einen kompletten Liga-Modus, in dem Ihr in altbekannter Weise einen Klub unter Eure Fittiche nehmen könnt, um mit ihm letztendlich die Japanischen Baseballmeisterschaften zu erringen. Eure Division setzt sich übrigens aus zwölf verschiedenen Teams zusammen, wodurch die Vorrunde (immerhin elf Spiele) ein wenig ausarten dürfte. Möglicherweise kommt es im Anschluß daran sogar noch zu einem Play-off-Finale, doch konnte ich verständlicherweise aus zeitlichen Gründen derartigen Fragen nicht nachgehen. Natürlich besteht die Möglich-

keit, mittels Paßwörtern, die nach jedem Spiel auf dem Screen erscheinen, ein abgebrochenes Spiel im Liga-Modus jederzeit fortzusetzen. Zu guter Letzt lassen sich noch die einzelnen Mannschaften in bezug auf die Mannschaftsaufstellung editieren. Kenner der „PC-Engine-Baseballszene“ haben mit Sicherheit längst gemerkt, daß NCS in ROM ROM STADIUM nur äußerst wenig eigene Ideen hat

am Spielen verging. Einheitsrasen, Einheitspublikum, Einheits... einfach alles, was das Herz begehrt. Im Vergleich zum Scrolling (das „k“ sagt hoffentlich schon alles) könnte man aber fast schon wieder mit der Spielgrafik „kollaborieren“. Zeitweise stoppt das Scrolling nämlich für Bruchteile von Sekunden, wodurch das Ruckeln nur noch verstärkt wird. Die Aufmachung der Spieler zeigte sich, genauso wie deren

lisch) nicht zu überhören. So verkündet die Compu-Stimme das freudige Ereignis eines Homeruns in kurzer und abgehackter Form, während er bei anderen Worten wie Strike, Foul oder Change gar den ersten Buchstaben verschluckt. Nennenswert sind noch einige grafische „Leckerbissen“ zwischen den Innings, in denen ein japanisches Mädchen gewissermaßen den Pausencrown spielt. So hatte die kleine Göre (hat wohl geahnt, in was für einer Sache...) oft schon den Harikiri-Dolch zum letzten Stoß angesetzt.

Von der spielerischen Seite her ist es ähnlich hoffnungslos um ROM ROM STADIUM bestellt. Die Steuerung wie auch die Spielperspektiven und Anzeigen wurden kurzerhand von *Power League Baseball II* kopiert, so daß wenigstens etwas Brauchbares hätte herauskommen sollen. Unglücklicherweise haben die Jungs von NCS jedoch einige Details vergessen, wohlgermerkt mit schrecklichen Folgen für den Spielablauf. So macht der fehlende Übersichtsradar für das komplette (!) Feld ein Spielen im Outfield praktisch unmöglich. Gleiches gilt für das Infield, in dem atypisch beschleunigende Bälle das Ganze zu einem Glücksspiel werden lassen. Zudem ist das Handling der eigenen Spieler schlichtweg katastrophal. Insbesondere die Steuerung des Batters läßt zu wünschen übrig, wodurch das Spiel viel von seinem eigentlichen Schwung verliert. ROM ROM STADIUM erscheint glücklicherweise nur als CD ROM-Fassung, wodurch wohl nur die wenigsten unter Euch in den „Genuß“ dieses PC-Engine-Schrottes kommen könnten.

Torsten Blum



Von Technik keine Spur: ROM-ROM STADIUM für die Engine

einfließen lassen, sondern vielmehr „ganz“ kräftig beim Konkurrenten Hudson Soft abschaute. Doch derart plagiat-hafte Spiele soll es bekanntlich nicht nur in Japan geben. Wesentlich gravierender auf das fertige Produkt wirkte sich dagegen die schlichtweg mangelhafte Programmierung aus, die nun wirklich keinerlei Ähnlichkeiten mehr zu *Power League Baseball I+II* zeigt. Bestes Beispiel für diese Behauptung dürfte der völlig mißratene Komplex Grafik-Animation sein. Zwar wartet ROM ROM STADIUM mit sage und schreibe vier diversen Baseballaren auf, doch machten die Stadion allesamt einen so langweiligen Eindruck, daß mir trotz unterschiedlicher Gestaltung innerhalb kürzester Zeit die Lust

Animation, von einer ganz, ganz üblen Seite. Selten habe ich solch winzige Sprites zu Gesicht bekommen, wie sie eben ROM ROM STADIUM an den Tag legt. Kein Wunder also, daß die Pixelanhäufungen aufgrund der „Größe“ keinerlei Detailschärfe, geschweige denn baseballtypische Bewegungen aufweisen. Lediglich einige digitalisierte Soundeffekte lockern die ganze Chose auf, doch bedarf es bekanntlich keiner großen Anstrengung, Samples auf CD zu bringen. Bei der Sprachausgabe (oho!) haben sich die Programmierer scheinbar nationalbewußt gezeigt, denn ein „gewisser“ japanischer Akzent ist bei den Worten des Schiris (immerhin in Eng-

Animation	3
Sound	6
Realitätsnähe	2
Spaß/Spannung	2
Preis/Leistung	1



Programm: Battle Out Run, System: Sega Master System, Preis: ca. 90 Steine, Hersteller: Sega Enterprises Ltd., Muster von: Virgin, Hamburg.

Sehr geehrte Damen und Herren, wir freuen uns sehr, Ihnen heute über das Spiel **BATTLE OUT RUN** des Softwarehauses **SEGA** berichten zu können! Als Testfahrer stellte sich diesmal Herr Klaus Segel persönlich zur Verfügung.

So, jetzt aber Schluß mit dem Quatsch! Also, Klaus und ich haben das Game wirklich zusammen getestet und konnten uns kaum mehr davon losreißen! Klaus am Steuer, ich daneben, mit Zettel und Kuli bewaffnet. Natürlich saß ich nicht nur daneben, um mitzuschreiben, sondern auch um Klaus ordentlich anzufeuern.

Kläuschen, der sonst mit Amischlitten durch die Gegend schaukelt, kam ganz schön auf Touren. Abervon Anfang an: Zuerst mal muß man sich eine Strecke aussuchen, auf der man gern runddösen will. Da hat man echt einiges an Auswahlmöglichkeiten zur Verfügung. Das reicht von Miami, New York, San Francisco über Chicago, Washington bis hin nach Los Angeles. Für jede dieser Metropolen existieren eigene Backgrounds mit den Wahrzeichen der jeweiligen Stadt; so beispielsweise für Miami Strand und Meer, in San Francisco glänzt die Golden Gate (in Sega-Rot) im Hintergrund. Hat man sich dann für eine Strecke entschieden, erscheint ein Foto mit dem Typ drauf, den man jagen soll. Das läuft ähnlich ab wie 'ne Kopfgeldjagd. Denn gleich neben dem Bildchen (mit dem fiesem Typ) steht geschrieben, wieviel Dollars man kassiert, wenn man es fertigbringt, den Kerl zu schnappen.

Tja, und dann kann's schon fast losgehen. Man muß jetzt nur noch im Radio den Sender einstellen, dem man gern lauschen möchte. Das ist meiner Meinung nach echt der totale Luxus! Es werden nämlich tatsächlich, je nachdem, welchen Sender man einstellt (vier stehen zur Auswahl), verschiedene Sounds gespielt.

Nun kann man aber wirklich endlich starten! Und zwar muß man zuerst eine Teilstrecke fahren, an deren Ende ein Lastwagen wartet (steht „COME IN“ drauf), in den man reinfahren muß. Je weniger Zeit man für den ersten Streckenabschnitt verbraucht hat (150 Sekunden stehen zur Verfügung), um so mehr hat man im zweiten zur Verfügung. Nach Beenden des ersten Teils kann man jedoch erst mal einkaufen gehen. Nun

nämlich kann man alles mögliche Zubehör kaufen. Auf jeden Fall würde ich dazu raten, Nitro zu besorgen, denn damit hat die Karre (ist übrigens 'n Ferrari) erst richtig Feuer!

Gut getunt, macht man sich dann auf Verbrecherjagd. Um den Fiesling zu schnappen, muß man allerdings erstmal 'ne Weile fahren – und das natürlich so schnell wie möglich! Aber so einfach ist das gar nicht, denn erstens sind da noch einige andere Autos auf der Bahn (dreispurig), deren Fahrer anscheinend alle den Führerschein im Automaten gezogen haben – und außerdem stehen Schilder am Fahrbahnrand, die man rammen könnte, wenn man mal von der Straße abkommt. Über Sprungschanzen kann man einfach drüber springen, ist klar! Zu allem Überfluß waren aber auch noch Umweltverschmutzer am Werk, die jede Menge Öl auf die Bahn geschüttet haben. Wenn

man auf eine dieser Ölpfützen fährt, ist der Wagen natürlich erst mal „out of control“! Also aufpassen, die Zeit, die man bei solchen „Ausrutschen“ verliert, könnte am Schluß fehlen. Wenn man dann ungefähr die Hälfte der Strecke hinter sich gebracht hat – vorausgesetzt man hat's einigermaßen drauf mit Autofahren – taucht endlich das feindliche Geschoß auf. Oben am Bildschirmrand befindet sich eine Anzeige, der man die Energie des Gegners, die verbleibende Zeit und die Nitrovorräte entnehmen kann. Jetzt gilt es, dem Schurken so oft gegen die Karre zu dotzen, bis ihm die Luft ausgeht. Hat man's dann vollbracht, kann man natürlich erst mal lang den versprochenen Schotter abgreifen. Alle Strecken (siehe oben) sind nummeriert. Je höher die Zahl des angewählten Platzes ist, desto schwieriger wird's auch. Dazu muß ich allerdings noch

bemerken, daß sich auch die Kohle je nach Schwierigkeitsgrad verringert oder erhöht. Fazit: Für den Sega Master wirklich ein ausgezeichnetes Rennspiel, das nach Torstens Meinung beinahe schon hitverdächtig ist. Acht verschiedene Orte, die alle ganz ansehnliche Backgrounds vorzuweisen haben. Einzig die FX könnten wohl ein bißchen besser sein. Motorengeräusche beispielsweise hört man nur, wenn man beschleunigt oder ein anderes Auto überholt. Die Steuerung funktioniert geradezu exzellent, was man nicht gerade von jedem Rennspiel behaupten kann. Nicht nur nach Cruisers (Klaus') Meinung ist das Produkt der Firma SEGA vom Feinsten. Und auch mir hat's riesigen Spaß gemacht! Probiert's doch auch einfach mal aus, ist bestimmt 'ne gute Sache. Wenn's Euch doch nicht gefällt, dürft Ihr Euch selbstverständlich auch bei mir beschweren!

Sandra Alter

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	9

EASY RIDE



Die Straßen vor Manhattan sollen so frei sein? Kaum zu glauben, aber bei **BATTLE OUT RUN** ist eben vieles möglich!

RAMBO INFERNO

Programm: Red Alert, **System:** PC-Engine mit CD-ROM, **Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Sin Nihon Laser Soft, Japan, **Muster von:** CWM, Vienenburg.

Einfach herrlich, diese japanischen Zeichentrickfilme! Man versteht kein Wort, doch jeder Satz klingt düstergeheimnisvoll und paßt zu den ernst dreinblickenden Typen auf dem Screen, die von den Japsen immer nach dem Kindchenschema (große Augen, kleine Nasen, etc.) gezeichnet werden. Besonders beliebt sind Cartoon-Vorspanne bei der PC-Engine, wenn die Games auf 'ner CD erscheinen, denn dann kann man die hohe Speicherkapazität und Ladegeschwindigkeit ausnutzen. Die Story von **RED ALERT** habe ich aber trotz aufwendigem Vorspann nur zur Hälfte gschnallt. Irgendwie werden da ein paar Soldaten im Dschungel niedergemäht, und ein paar Daheimgebliebene schicken einen tollen Einzelkämpfer los – nämlich mich. Die Handlung dieses neuesten



Ratatatazong, weg ist...

Werkes aus dem Hause **LASER SOFT**, das schon so seltsame Werke wie *Super Albatross*, verbrochen hat, versteht man jedoch schnell. Der Einzelkämpfer muß Guerillanester ausheben, sibirische Winterlandschaften niedermähen, Straßen (un?)sicher machen und dergleichen mehr. Die Szenerie wird aus einer leichten 3D-Perspektive betrachtet, wobei der Screen willig in alle Richtungen scrollt – flüssig, versteht sich.

Als Gegner treten unzählige Soldaten auf den Plan, deren Geschosse recht langsam, aber trotzdem gefährlich über den Screen schleichen. Der Schwierigkeitsgrad ist jedoch angemessen, zumal der Held seine Standardwumme durch neue Waffen und ein paar Extras ergänzen kann. So gibt es

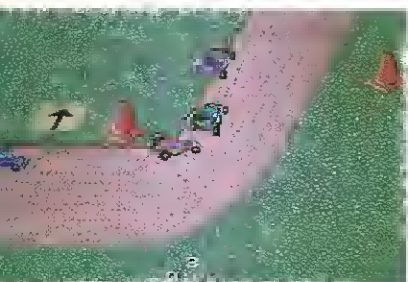
der Levels (es sollen über 30 sein!) immer einfacher wird. Eine unendliche Continue-Funktion mit gehaltener Punktezahle ermöglicht Euch ab der Beförderung zum General nämlich eine praktische Streuwumme, die so ziemlich alle Probleme beseitigt. Haarig sind nur das Zeitlimit in den „Camp-Levels“ (Gefangene o.ä. müssen gesucht werden) und die diversen Endgegner. Als Belohnung für das lange Ausharren am Feuerknopf wird nach einigen Levels der Zeichentrickfilm weitergeführt, der Eure Erfolge „verarbeitet“. Wirklich unterhaltsam!

Rambo-Spiele in der Art von **RED ALERT** gibt's natürlich viele, und natürlich braucht man sie nicht zu mögen. Wer sich an der Handlung nicht stört und die verblutenden Soldaten nur für einen geschmacklosen Grafikgag hält, dem wird **RED ALERT** viel Spaß machen. Denn eines steht fest: Das Spiel bietet abwechslungsreiche Actionkost für vorsichtige Strategiefans und gewandte Fingerakrobaten. Und die Story ist ebenfalls nicht zu verachten. Schaut's Euch mal an!

Michael Suck

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	10
Preis/leistung	9

Mit heißer Nocke ausgezockt



Programm: R.C. Grand Prix, **System:** Sega Master, **Preis:** ca. 90 Mark, **Hersteller:** Sega, **Muster von:** [67].

Motorsportler, staubt Euer Master-System ab für eine heiße Rennsportdisziplin. Sicherlich wäre die ein oder andere Petit-, Lauda- oder Röhrli-Mütze angesichts der Regeln dieser Kunst etwas in die Höhe gegangen, dennoch: Funz macht **R.C. GRAND PRIX** allemal. Ohne Fleiß keine Power, so die Devise beim neuen **SEGA**-Game, welches die gute alte Acht-Bit-Konsole mal wieder ernsthaft beanspruchen kann. Nicht nur, daß man hier um die dicken Scheine heizen muß,

nein, bei **R.C. GRAND PRIX** muß man die sauer verdiente „Kohle“ sofort ins eigene Gefährt investieren, denn nur gegen Cash kann man den Store anfahren, um seine Karre leistungsgerecht aufzumotzen.

Ein heißgemachtes Aggregat kostet schon seine 190 Dollar, ein brauchbares Getriebe gut und gerne 180, und die muß man erst einmal verdienen. Im Endeffekt entscheidet das Tuning Segas Grand Prix, mehr Leistung, mehr Power, klar? Der Fahrer auf dem letzten Rang geht leer aus, startet also, wenn überhaupt noch, ungetunt in die nächste Runde.

Schnell zu erkennen: **R.C. GRAND PRIX** bedeutet Autorennen pur, erfordert Fingerfertigkeit vom User und enorme Toleranz, was Spielregeln und Disziplin anbelangt. Letzteres haben die Programmierer verschwindend klein geschrieben, nur ein disziplinloser Fahrer ist ein guter Fahrer, erlaubt ist alles: rempeln, schieben, abdrängen, nur die Brocken fliegen nicht so richtig. Nun, stattdessen wird der User mit dem „ma-

ster-systematischen“ (oder: -symptomatischen) Flackern der vier Autosprites entschädigt, wenn sie sich allesamt auf der Bildfläche tummeln.

Zu den Features: ein bis vier Bewerber können sich ins Rennen eintragen. Unbedingt empfehlenswert: macht Euch mit der Steuerung in einer Probe-runde intensiv vertraut, es sei denn, Ihr habt einschlägige Erfahrungen mit *Super Sprint* von *Activision*. Bedingt empfehlenswert: vorrausschauendes oder vorsichtiges Fahren bringt nicht viel. Rowdium ist angesagt. Geht ordentlich in die Vollen, für diesen Bleifuß gibt's keine 'Punkte', wenn Sie wissen, was ich meine. Nicht empfehlenswert: wer der Meinung ist, ordentlich Cash beiseite legen zu können, der irrt. Fahrerisches Know-How ist eine Sache, Tuning die andere, und die ist schon immer kostenintensiv gewesen.

Die Grafik ist und bleibt auch hier wieder das, was man eben vom Master-System gewöhnt ist. Die Sprites sind nicht gerade die größten, die Kollisions-

abfrage sehr großzügig, so daß Ihr bei 'nem lockeren Rempel schon mal mit der „Schnauze“ unter den Wagen des Mitstreiters gelangen könnt.

Überrascht hat mich das relativ flüssige Scrolling. Gegenüber *Super Sprint* ein großer Schritt nach vorn, denn hier muß man sogar völlig auf das Scrolling verzichten. Der Sound bereitet den 16bit-verwöhnten Ohren nicht gerade überaus großen Hörgenuß, ich sage mal: mäßig.

R.C. GRAND PRIX macht trotz Acht-Bit-Eigenschaften enormen Spaß, gerade, weil es hier drunter und drüber geht, weil man was für seinen Erfolg (oder auch Mißerfolg) tun kann. Wer schon im Besitz der „Oldie-Konsole“ von **SEGA** ist, sollte wirklich die Spinnweben entfernen und aufs Gas treten ... bis zur vollen Hysterie.

Matthias Siegl

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	9

DER KNALL IM ALL

Programm: Battle Ace, **System:** Super Grafx, **Preis:** wird zusammen mit der Super Grafx für 749 Mark geliefert, **Hersteller:** Hudson Soft, Japan, **Muster von:** ECS, München.

Ganz schön schwindelig kann einem da werden! Ich bin eigentlich im Moment noch gar nicht in der Lage, irgendwas über das neue Game von **HUDSON SOFT** zu schreiben. Bei **BATTLE ACE** geht's nämlich rund ohne Ende – und das könnt Ihr wörtlich nehmen. Da dreht sich alles, Loopings sind im Preis inbegriffen. Das erste Spiel war wie Achterbahn fahren, 'ne echt grelle Abfahrt, oder vielleicht müßte ich eher sagen: ein greller Abflug.

Ich hatte schon beim Start so'n komisches Gefühl im Bauch. Man fliegt durch so eine Art Tunnel, um auf die richtige Geschwindigkeit zu kommen, dann öffnet sich eine Luke, und alles ist für einen Moment lang gleißend hell. Man schaut aus dem Cockpit heraus, und sieht unter sich die Oberfläche eines Planeten und über sich den Himmel. Vorn in der Scheibe des Cockpits befindet sich ein Fadenkreuz. Am unteren Bildschirmrand sind die Armaturen vorzufinden: Ein Radargerät, die Scoreanzeige und jede Menge Schnickschnack.

Missiles und normale Schüsse stehen in unbegrenzter Anzahl zur Verfügung. Die Missiles feuert man mit Knopf L ab. Feuerbutton I bewirkt 'ne ordentliche Salve aus der „normalen“ Wumme. Hat man dann alles abgecheckt, was man braucht, um zu fliegen und sich zu verteidigen, geht's auch schon gleich ganz schön heiß her! Da kommen ganze Heerscharen von vorn und hinten, die geradezu darum betteln, abgeschossen zu werden. Allerdings sind nicht alle so

harmlos: manche schießen mit total fiesen Raketen. Wird man getroffen, sieht das sehr realistisch aus: Es gibt einen Riesen-Crash, im Cockpit fängt irgendwas an zu hupen, alles verfärbt sich rot, die Maschine turtelt zu Boden – dann eine Explosion, und der Tod ist durchgestanden. Das erstmal fand ich das ja noch ganz toll, aber mit der Zeit wird es ganz schön nervig, denn es dauert jedesmal Ewigkeiten, bis man neu beginnen kann.

Drei Leben hat man insgesamt, und bei 20000 Points gibt's noch eins dazu. Wenn man innerhalb eines Spiels neu beginnt, wird man ein kleines Stück zurückversetzt und kann dann weiterspielen. Erst wenn man die drei Leben verwirkt hat, geht's wieder von vorn los.

Fazit: BATTLE ACE ist zwar ein gutes Actiongame, doch es könnte der Vorgänger (oder vielleicht eine Beta-Version) von *Afterburner* sein. Grafisch ist das Game durchaus zu gebrauchen. Die Grafiken sind gut gezeichnet, und die Zoom-Effekte kommen auch gut rüber, auf die Dauer wird das Ganze leider etwas langweilig.

Was übrig bleibt, ist ein Spiel, das einer PC-Engine-Supergrafik – meines Erachtens – nicht würdig ist. Auf einem Gerät mit solchen Hardwarevoraussetzungen hoffe ich auf bessere Games, die auch demnächst kommen werden, wenn man den Ankündigungen Glauben schenken darf. Wir halten Euch aut dem laufenden. Versprochen ist versprochen.

Sat/Top

Grafik	9
Sound	10
Spielablauf	6
Motivation	5
Preis/Leistung	i. Lief.



Die Super Grafx macht ihrem Namen noch nicht alle Ehre!

INTERNATIONAL



Inh. Elke Heidmüller

SOFTWARE KÖLN

AMIGA		ATARI ST		Carrier Command dt. "	
Austerlitz	69,90	Austerlitz	69,90	Conqueror dt.	79,90
Blockad dt.	69,90	Börsenlieber dt. Version	79,90	Course of the azure Bonds "	74,90
Borodino	79,90	Batman the Movie dt. Version	79,90	Das Haus dt.	54,90
Börsenlieber dt. Vers.	79,90	Bloodwych dt.	64,90	Das Magazin dt.	54,90
Bundesliga Manager dt.	54,90	Bloodwych data 1 dt.	39,90	European Space Sim. "	119,90
Batman the Movie dt. Vers.	64,90	Conqueror dt.	69,90	F-15 Strike Eagle II "	84,90
Bloodwych dt.	64,90	Chicago 90 dt.	69,90	Fghter Bomber	84,90
Bloodwych data 1 dt.	39,90	Chaos Strikes Back "	64,90	F-16 Falcon EGA/AT dt.	89,90
Conqueror dt.	69,90	Cabal dt.	a.A.	Flugsimulator IV "	139,90
Chicago 90 dt.	69,90	Chinese Karate dt.	54,90	Great Courts dt. "	69,90
Caos Strike back "	64,90	Cosmo Ranger dt.	54,90	Kult dt. "	54,90
a.A.		Chase H. Q. dt. "	69,90	Kings Quest IV "	79,90
Chinese Karate dt.	54,90	Clown o Mania dt.	54,90	Leisure Suit Larry III "	99,90
Cosmo Ranger dt.	54,90	Dungeon Master dt. 1MB	69,90	Night of Legend	79,90
Chase H. Q. dt. "	69,90	Das Haus dt. Version	49,90	North & South dt. "	64,90
Clown o Mania dt.	54,90	Drakhen dt.	79,90	Microprose Soccer dt.	69,90
Das Haus dt. Version	54,90	Das Magazin dt. Version	49,90	M-I Tank Platoon "	89,90
Dungeon Master dt. 1MB	69,90	European Space Sim. dt.	79,90	Hole in one "	79,90
Dragon Wars	69,90	Fghter Bomber dt.	75,90	Hard Driving dt. Vers. "	69,90
Drakhen dt. Version	79,90	Full metall planet dt.	69,90	Hero Quest "	109,90
Dungeon Quest dt.	69,90	F-16 Falcon dt.	74,90	Oil Imperium dt. "	54,90
European Space Sim "	79,90	F-16 Falcon Missionsdisk dt.	54,90	Populous dt.	69,90
Elite dt.	69,90	F-16 Combat Pilot dt.	89,90	Indianapolis 500 dt. "	69,90
Fghter Bomber dt.	75,90	F-29 Retallator dt. Vers.	63,90	Indiana Jones Adv. dt. "	79,90
Full metall planet	69,90	Fugger dt.	54,90	U.F.O. "	94,90
F-29 Retallator dt. Vers.	64,90	Great Courts	69,90	Startrack V dt. "	79,90
F-16 Falcon Missionsdiskette	54,90	Ghostsbusters II dt.	59,90	Space Quest II	79,90
F-16 Falcon dt.	79,90	Gunship	69,90	Sim City dt. Vers.	79,90
F-16 Combat Pilot dt.	69,90	Hard Driving dt.	54,90	Sipheed	79,90
Fugger dt.	53,90	Hillstar dt.	64,90	Their finest Hour	79,90
Great Courts dt.	69,90	Indiana Jones Adv. dt.	69,90	The Kristal dt. "	74,90
Ghostbuster II dt.	69,90	Kaiser dt.	59,90	Tank	89,90
Gunship dt.	69,90	Kick off dt.	44,90	Ultima V "	69,90
Hard Driving dt.	54,90	Leisure Suit Larry II	49,90	Yuppies Revenge dt. "	69,90
Hillstar	69,90	Legend of Feargail dt. "	a.A.	Zak Mac Kracken dt. "	89,90
Ind. Jones Adventure dt.	69,90	Manchester United	54,90	(" auch 3,5 ") lieferbar	
Jumping Jack dt. Version "	a.A.	Midwinter	a.A.		
It's came from the desert dt.	79,90	Minos dt.	54,90		
Kaiser dt. "	99,90	North & South dt.	64,90		
Kick off dt.	44,90	Operation Thunderbolt dt. "	69,90		
Kult dt.	54,90	Oliver dt.	69,90	Batman the Movie dt.	37,90
Kreuz As "Poker"	29,90	Oil Imperium, dt.	54,90	Bodo Illgner Soccer dt.	38,90
Keet the Thiet	69,90	Player Manager dt.	54,90	Bobo dt.	37,90
Leisure Suit Larry II	89,90	Pirates dt.	64,90	Battle Chess dt.	39,90
Legend of Feargail dt. "	a.A.	Populous dt.	69,90	Course of the azure Bonds	64,90
My funny Maze dt.	39,90	P-47 Thunderbolt dt.	89,90	Carrier Command dt.	45,90
Maniac Mansion dt. Vers.	69,90	Pool of Radiance "	64,90	Cambars of Chaloim	39,90
Midwinter	a.A.	Rings of Medusa dt.	69,90	Das Magazin dt.	37,90
Minos dt.	54,90	Rainbow Island dt.	49,90	Double Dragon II dt.	38,90
Magie Johnson "Basketball"	69,90	Sim City 512 KB dt. Vers. "	79,90	Hard Driving dt.	37,90
Manchester United	09,90	Space Ace dt.	99,90	Hostages dt. Vers.	37,90
North & South dt.	64,90	Soccer Manager plus dt.	39,90	Iron Lord dt.	45,90
Operation Thunderbolt dt.	64,90	Their finest hour "	a.A.	Ferrari Formula one dt.	37,90
Oliver dt. "	69,90	Too bin dt.	54,90	Fghter Bomber dt. Version	49,90
Oil Imperium dt.	54,90	TV Sports Football dt.	69,90	Ghostsbusters II dt.	37,90
Player Manager dt.	54,90	TV Sports Basketball dt. "	75,90	Great Courts Tennis dt.	47,90
Pirates dt. "	69,90	The Unouchables dt.	54,90	Night of Legend	47,90
Pharao dt.	69,90	Ultima V "	69,90	No dt.	49,90
Populous dt.	69,90	Xenon II dt.	64,90	Operation Thunderbolt	37,90
Pool of Radiance "	64,90	X-Out dt.	54,90	Oil Imperium dt.	37,90
Rings of Medusa dt.	69,90	Zak Mac Kracken dt.	69,90	Rainbow Island dt.	37,90
Rainbow Island dt.	54,90			Sim City dt. Vers.	64,90
Soccer Manager plus dt.	39,90			Starlight dt.	38,90
SIDMON dt. (Musikpre.)	69,90			Super Wonderboy	37,90

Hotline I: 02 21 / 60 44 93, Hotline II: 02 21 / 60 44 96, Telefax: 02 21 / 60 90 03
Besonderer Service: VPS - AIR innerhalb von 24 Stunden

Die ASM-Umfrage

Hier kommen Eure Ergebnisse! Auch dieses Jahr wieder mußten die am kürzesten in der Redaktion beschäftigten „Vollis“ und „Reddis“ dran glauben, denn an ihnen war es, die ASM-Jahresumfrage 1989 auszuwerten. Also stellten wir den Guten die kübelweise eingegangenen Auswertungsbögen, die vielen Karten und Briefe warmherzig vor die Füße, wünschten viel Vergnügen und machten uns irgendwie dünne. Am Abend desselben Tages lag, nach schweißtreibender Arbeit, das eigentlich nicht sonderlich erstaunliche Ergebnis vor. Was bleibt also großartig, als das Ergebnis und auch die Preise weiterzuleiten. Zu gewinnen gab es 3 CD-Player und zehn Gratis-Jahresabos der ASM. Die dreizehn Gewinner finden ihre Namen auf der nächsten Seite wieder. Herzlichen Glückwunsch! Aber jetzt geht's endlich los! Mit Spannung erwartet, berühmt und geliebt, geachtet, gefürchtet und endgültig. Hier kommt Eure Auswertung des Jahres 1989:

1 Bestes Programm des Jahres (allgemein)

Nennen Sie uns den Titel jenes Spieles/Programmes, das Ihren Anforderungen am meisten entsprach. Welches war technisch, graphisch, soundmäßig, anwenderbedingt oder unterhaltungsgemäß das beste? Wir suchen den Top-Favoriten 1989!

1. Populous
2. Indiana Jones III (Adv.)
3. Leisure Suit Larry III

2 Bestes Action-Programm 1989

Welches war das nervenaufreibendste, schnellste, graphisch und soundmäßig überzeugendste Action-Spiel des vergangenen Jahres? Falls Sie jetzt ein nervöses Wrack sein sollten, welches Spiel war dafür verantwortlich?

1. Xenon II
2. Cabal
3. Blood Money

3 Schlechtestes Action-Programm 1989

Gab es irgendein Action-Game, das Sie in puncto Langweiligkeit, schlechter Umsetzung von Story in Graphik, Sound und Spielgeschehen, miserabler Spielidee oder zu hohem Preis in Zorn geraten ließ? Schreiben Sie den Titel in das Kästchen rechts, oder bringen Sie's zu Papier!

1. Batman the Movie
2. Tom + Jerry II
3. Altered Beast

4 Bestes Adventure 1989

Erstklassige Graphik, irre Story, gute Atmosphäre, hervorragende Eingabemöglichkeiten, Spannung und intelligenter Aufbau, dies alles sind die Kriterien für ein Super-Adventure! Welches hat Ihnen 1989 am besten gefallen?

1. Indiana Jones III (Adv.)
2. Leisure Suit Larry III
3. Zak McKracken

5 Schlechtestes Adventure 1989

Adventures sind bekanntlich zumeist recht teuer. Für hohe Preise kann man natürlich auch etwas verlangen. Gab es im vergangenen Jahr ein Adventure, das Ihren Erwartungen in mehrerlei Hinsicht nicht entsprach? Nennen Sie Roß und Reiter?

1. Stadt der Löwen
2. Manhunter N.Y.
3. Time

6 Bestes Sportprogramm 1989

„Tempo, Dramatik, Spannung“, das sind sicher nur einige Schlagworte, die Ihnen bei einem guten Sport-Spiel oder einer Sport-Simulation aus der Kehle fahren. Wir fragen nach dem besten Programm dieser Gattung 1989!

1. Kick off
2. Great Courts
3. Summer Edition

7 Schlechtestes Sportprogramm 1989

Sport-Spiele gehören hierzulande zu den beliebtesten Computerspielen. Diese generelle Beliebtheit kann auch dazu ausgenutzt werden, mit einem miesen Game die „schnelle Mark“ zu machen. Welches Sportspiel hat Sie 1989 am meisten enttäuscht?

1. Fighting Soccer
2. Kick off
3. Kenny Dalglish Soccer

Die ASM-Umfrage

1. Populous
2. Sim City
3. Oil Imperium

1. Oil Imperium
2. Waterloo
3. Conflict Europe

1. Rainbow Arts/Lucasfilm Games
2. Sierra On-Line, Electronic Arts
3. Ocean

1. Gremlin Graphics
2. Magic Bytes
3. Kingsoft

1. Joysoft
2. Bomico
3. Funtastic

1. Amiga
2. Atari ST
3. Commodore 64

1. Tom & Jerry II
2. Batman the Movie
3. Altered Beast

8 Bestes Strategie-/Simulations-Spiel

Simulationen, Denkspiele, Strategie-Programme sind wohl als die „Pioniere“ der allgemeinen Software anzusehen. Welches Spiel/Programm aus einer dieser Klassen gefiel Ihnen 1989 persönlich am besten? Das würden auch wir gern wissen!

9 Schlechtestes Strategie-/Simulations-Spiel

Natürlich gibt es auch in dieser Kategorie „schwarze Schafe“. Haben Sie 1989 ein Programm/Spiel gekauft, das sich im nachhinein als ein „übler Scherz“ ohne echten Wert entpuppte? Wenn ja, bitte den Namen eintragen!

10 Bestes Software-Haus

Software-Häuser und Hersteller gibt es wie Sand am Meer. Dennoch: Es gibt vermutlich Hersteller von erstklassiger Software, bei deren Namen Sie in „Ehrfurcht“ erstarren und gleich mehrere Produkte kaufen. Mit anderen Worten: Welcher Hersteller von Programmen hat Ihnen 1989 am meisten imponiert?

11 Schlechtestes Software-Haus

Bei der Unzahl von deutschen, englischen, französischen oder amerikanischen Software-Herstellern gibt es natürlich auch einige, die mit einem großen Aufwand an Werbung nur ein Minimum an Qualität hervorbringen. Welche Firma ist nach Ihrer Meinung die schlechteste?

12 Firma mit dem besten Service?

Egal, ob deutsche oder englische Einzelhändler, eines ist beiden gemeinsam: der Service am Kunden! Wer steht bei Ihnen ganz oben in der Gunst, wenn es um Beratung, Preise und Lieferbedingungen in puncto Software geht? Wir suchen den Winner 1989!

13 Bester Computer-Typ

Dies ist natürlich eine Frage, über die sich streiten läßt. Klar, jeder ist ein eingefleischter Fan seines „ganz persönlichen“ Computers. Dennoch würden wir gern von Ihnen wissen, welches Computer-System in Ihren Augen als das beste anzusehen ist? (Man sollte auch die lieferbaren Titel für den entsprechenden Rechner nicht vergessen!)

14 Computer-Programm, das Sie am meisten enttäuscht hat

Zum Schluß können Sie mal so richtig Dampf ablassen. Es ist diesmal nicht (unbedingt) die Firma, die Sie zu kritisieren haben. Vielmehr gilt es herauszufinden, welches Spiel/Programm trotz einer erstklassigen Aufmachung das Mieseste auf Kassette/Diskette beinhaltete. (Preis-Leistungsverhältnis). Nennen Sie uns den Titel und die Gründe.

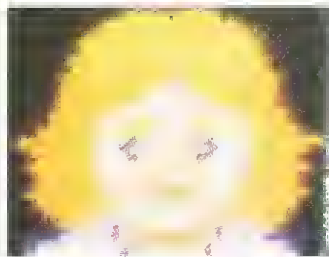
Und hier kommen sie, die glücklichen, glücklichen Gewinner dieses Spektakels, dieser Show der Millionen. Auffil!

Zuerst kommen die drei Hauptpreise, die CD-Player:

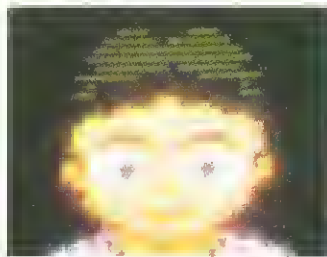
Je eine Einheit CD-Player geht an:
Michael Gisiger, CH-4500 Solothurn
Bernd Behl, 8706 Höchstberg
Robert Vargason, A-1100 Wien

Und jeweils ein Jahresabonnement haben gewonnen:

Hans-Jürgen Ries, 6115 Münster, Normann Plaster, 2907 Ahlhorn, Andi Buchholz, 1000 Berlin, Thomas Steinberg, 2000 Hamburg, Martin Anielski, 5000 Köln, Rudolf Haase, 8352 Grafenau, Christoph Schäfer, 6683 Spiesen-Elversberg, Daniel Kirchert, 8137 Berg, Jürgen Beck, 8412 Burglengenfeld, Stefan Hoba, 7407 Rottenburg



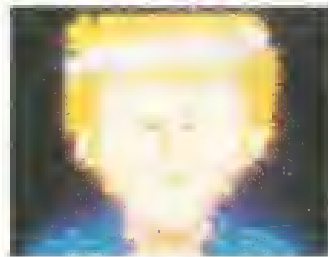
Steffi Graf



Monica Chang



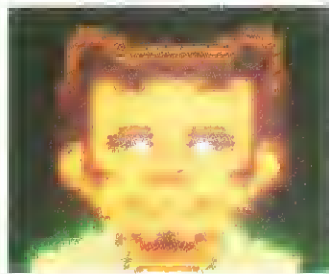
Gabriela Sabatini



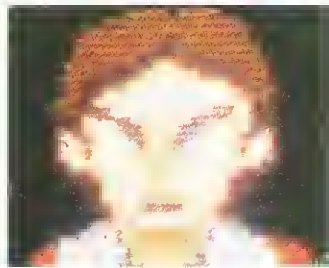
Stefan Edberg



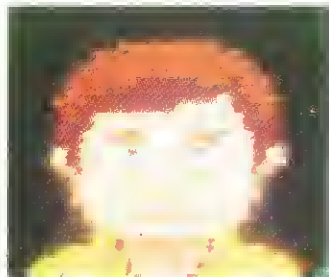
Pam Shriver



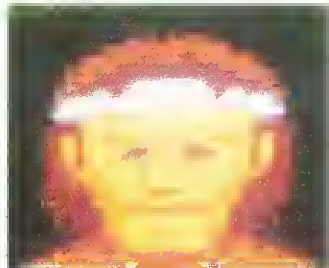
Henri Leconte



„Charly“ Steeb



Jimmy Connors



Yannick Noah

HOW TOPLAY (PC-ENGINE-) TENNIS?

Montagsmorgen, neun Uhr. Ein mittlerweile alltägliches Drama nimmt in den heimischen Verlagsgebäuden erneut seinen unheilvollen Lauf. Die beiden Herren Frank Brall und Ottfried Schmidt, ihres Zeichens notorische Spieler, tragen nämlich just in diesem Moment ihre morgendliche Tennisfehde aus, ein ritueller „Schaukampf“, dem die restlichen Redaktionsmitglieder eher kopfschüttelnd gegenüberstehen. Bevor jedoch Otti Franks tägliche Niederlage zum was-weiß-ich-wievielen-Male besiegt, und sich dieser entnervt durch die Haare streichen wird, schneit auch schon Monsieur le Præsident (gemeint ist „Herr Grähdäh“) in den Saale, setzt dem munteren Treiben ein Ende ...

Die negativen Langzeitfolgen des Mega-Hits **WORLD COURT TENNIS** (siehe ASM 3/89, Seite 6) wird der geneigte Leser nach Lektüre der Einleitung und Studium der oben geschilderten „Problemfälle“ sicherlich erkannt haben, wobei aber noch anzumerken wäre, daß es sich hierbei um keine Einzelfälle handeln dürfte. Kurzum: diese ASM-Playing-Tips seien all denen gewidmet, die sich genauso wenig wie ich von diesem PC-Engine-Spiel losreißen können. Doch genug der langen Worte, stürzen wir uns ins pure Tennisvergnügen: Zu Beginn darf ich erst einmal auf die Tabelle verweisen, aus der Ihr wichtige Informationen zu den insgesamt 18 Spielern und -innen entnehmen könnt. Die wahren Tenniscracks mögen mir aber verzeihen, wenn ich die wohlgeformten, japanischen Schriftzeichen im Auswahlmenü und somit den Namen eines Spielers falsch interpretiert haben sollte (kommt schon einmal vor, gelte?). Wie auch im echten Weltklassetennis lassen sich bei **WORLD COURT TENNIS** die Akteure grob in zwei Klassen gruppieren, nämlich die Serve & Volley-Spezialisten sowie die Grundlinienspieler. Aufgrund dieser Unterteilung ergeben sich natürlich zwei völlig verschiedene Spielformen, die ihr während Eures Spieles verfolgen solltet. Verfechter des Angriffstennis sei deshalb gleich nach dem Aufschlag oder Return der direkte Weg (möglichst in der Mitte aufhalten) zum Netz geraten. Alles in allem stehen dem Spieler dort drei verschiedene Möglichkeiten zur

Verfügung, um einem Punkterfolg für sich zu verbuchen. Mittels Button II können flachfliegende Bälle des Gegners als langsamer Flugball gespielt werden, ohne daß man Gefahr läuft, den Ball im Netz zu versenken. Etwas mehr Tempo kommt bei Betätigen des anderen Feuerknopfes ins Spiel, wenn es sich auch empfiehlt, gleichzeitig das Steuerkreuz nach hinten zu „ziehen“. Bälle mit einer gewissen Höhe können ohne Bedenken ebenfalls per Druck des Buttons I gnadenlos abgetötet werden. Ein kleines Kunststück kann man mit einem Stop-Ball hinlegen, indem man sich etwas weiter weg vom Netz positioniert und den Ball mit Button II + down nimmt.

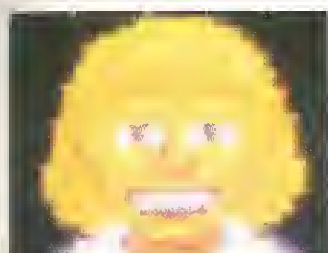
Wesentlich schlechtere Karten sollten eigentlich die Grundlinienspieler haben, da Netz-Künstler gerade in der Anfangsphase kaum überwindbar scheinen. Doch mit etwas Geduld und Übung dürften jene drangvollen Konkurrenz keinerlei Probleme mehr aufwerfen sprich ständig passiert werden. Die sogenannte Kunst bei dem Spiel von hinten liegt nämlich nur darin, die Bälle zum „richtigen“ Zeitpunkt zu treffen sowie ihnen mittels des Steuerkreuzes die gewünschte Richtung zu geben. Hier eine kurze Beschreibung der Schlagmöglichkeiten mit der Vorhand (Rechtshänder), die Varianten für Rückhand und Linkshänder lassen sich selbstverständlich analog überfragen. Je länger ihr mit dem Schlag wartet, desto weiter fliegt der Ball aus der Sicht des eigenen Spielers nach rechts. Nimmt man den Ball dagegen äußerst früh (ratsam bei Returnieren der Angabe), so läßt sich das behaarte Kaufschuk-Etwas dem Gegner z.B. als Cross-Ball (in die linke Spielfeldhälfte) um die Ohren feuern. Nach jedem Schlag solltet ihr euch unbedingt wieder in die Spielfeldmitte begeben, denn der Weg zum Ball kann sonst unter Umständen sehr, sehr lang werden. Mittels des Steuerhebels könnt ihr noch zusätzlich die Richtung und die Länge des Balles bestimmen. Es erscheint sicherlich jedem einleuchtend, daß man nur mit einem variantenreichen Spiel den Gegner von der Grundlinie aus bezwingen kann. Lob lassen sich übrigens am besten von einer Position kurz hinter der T-Linie aus schmeitern, wo es trotzdem einiger Praxis be-

darf. Damit wäre auch schon alles Grundlegende über dieses phantastische Tennis-Game gesagt, weitere Details würden wohl den Rahmen dieses Berichtes sprengen, da sich von Spieler zu Spieler Unterschiede ergeben. Wenden wir uns lieber noch dem kniffligen Rollenspiel zu, das die Programmierer in **WORLD COURT TENNIS** implementiert haben. Mir ist es mittlerweile gelungen, dieses Spiel im Spiel „mal so eben“ durchzuzocken (Eigenlob tut doch immer wieder gut).

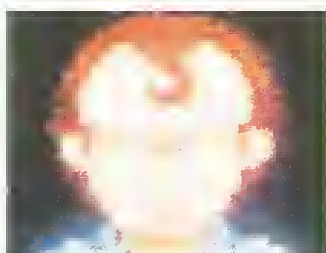
Die eigentliche Steuerung erweist sich trotz des fernöstlichen Akzents als äußerst einfach. So erscheint nach Betätigen des Buttons I auf dem Screen ein aus drei Punkten bestehendes Pop-up-Menü. Bei der Auswahl des ersten Punktes kann sich der Spieler zu schon aufgefundenen Städten teleportieren lassen, die in einem Untermenü ausgewählt werden können. Die zweite Option zeigt sich von einer japanisch-unverständlichen, nicht bemerkenswerten Seite. Interessanter wird's sogleich aber bei Punkt 3, der dem Spieler wichtige Infos über „Kontostand“ etc. liefert. In dem Spiel nun geht es darum, eine Tennisamazone von ihrer Insel zu vertreiben sprich sie in einem Drei-Satz Match vom Platz zu fegen. Vom Schlagrepertoire dieser Frau her dürfte sich einem kaum Problem auf tun. Der „einzige“ Haken liegt aber in ihrem absoluten Mega-Aufschlag begraben, dessen Richtung man wegen der ungeheueren Geschwindigkeit nur erraten kann (Tip: Augen von Anfang an auf den Ball richten!). Der Weg bis dorthin gestaltet sich allerdings äußerst langwierig. In der Anfangsphase gilt es nämlich, Unmengen an Geld durch Schlagen von herumstreuenden Gegnern zu scheffeln, womit sich in den Städten die eigenen Fähigkeiten verbessern lassen. Erst dann hat man auch nur den Hauch einer Chance gegen die vier (oder waren es gar fünf) „Zwischengegner“, die auf dem Festland ihr Unwesen treiben. Im Anschluß daran erhält der Spieler nun eine Art Schlauchboot, mit dem er zu besagter Insel schippern kann (Nordost-Richtung)... Zum Schluß bleibt nur noch, Euch viel Spaß mit diesem Mega-Hit zu wünschen. Also, nichts wie ran ans Racket!

TORSTEN BLUM

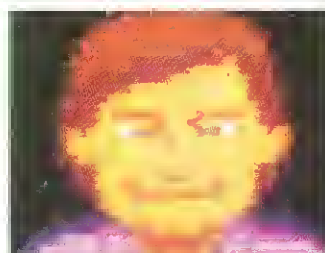




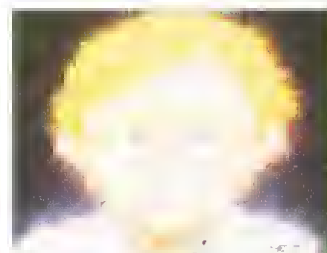
Martina Navratilova



John McEnroe

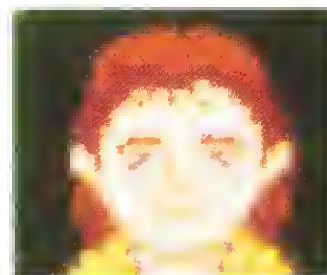


Tim Mayotte

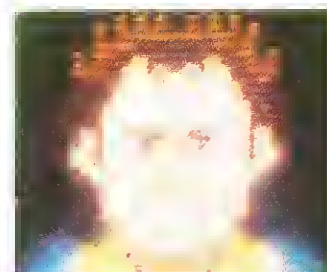


Boris Becker

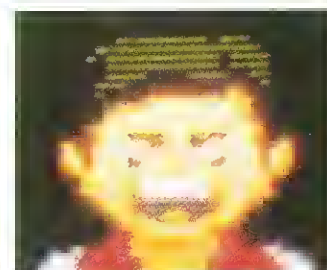
Spieler L=Linkshänder R=Rechtshänder	Aufschlag- geschwindigkeit Button I/Button II	Vorhand: Button I/Button II	Rückhand: Button I/Button II	Kurzkomentar: (subjektiv)
Ivan Lendl (R)	219 km/h 176 km/h	Top-Spin/ Top-Spin-Lob	durchgezogene Rückhand („beinahe“ Top-Spin)/Lob	guter Grundlinienspieler, wenn auch manchmal die richtige Länge fehlt
Mats Wilander (R)	216 km/h 173 km/h	durchgezogene V./ Lob	durchgezogene Rückhand Slice	der Allroundspieler schlecht!
Stefan Edberg (R)	213 km/h 170 km/h	durchgezog. V./ (flach) Top-Spin-Lob	durchgezogene R. (flach)/ Lob	super Grundlinienspiel, aber auch am Netz brauchbar
Boris Becker (R)	219 km/h 164 km/h	durchgezogene V./ Lob	Slice/ Top-Spin	hinten die letzte Träne, wohl der typische Slice-Volley-Spieler
Yannik Noah (R)	201 km/h 158 km/h	durchgezogene V./ Lob	Slice/ Top-Spin	etwas schlechter geratene „Bum-Bum“-Kopie
Jimbo* Connors (L)	195 km/h 167 km/h	durchgezogene V./ Lob	beidhändige Rückhand/ Top-Spin (langsam)	ganz passables Spielverhalten
Henri Leconte (R)	189 km/h 161 km/h	durchgezogene V./ Top-Spin/langsam	durchgezogene R./ Top-Spin	elegant und galant legt er seine Gegner vom Platz
Kevin Curren (R)	183 km/h 155 km/h	durchgezogene V./ Top-Spin (langsam)	durchgezogene R./ Lob	der klassische „Klopfer“, der so seine Probleme mit den Grundschiägen hat
John McEnroe (L)	177 km/h 149 km/h	durchgezogene V./ Lob	beidhändige R./ Top-Spin/langsam	obwohl sein Spiel öde wirkt, haben seine Gegner oft das Nachsehen
„Charly“ Steeb (L)	201 km/h 146 km/h	durchgezogene V./ Top-Spin (langsam)	durchgezogene R./ Slice	in seinen jungen Jahren lief wohl genauso wenig
Tim Mayotte (R)	207 km/h 152 km/h	durchgezogene V./ Top-Spin (langsam)	Slice/ Lob	durchaus interessanter Spielertyp
Tokaido Toshiba (R)	198 km/h 143 km/h	durchgezogene V./ Lob	durchgezogene R./ Lob	nichts gegen Japaner, wenn sie halt Tennis spielen könnten ...
Steffi Graf (R)	167 km/h 140 km/h	durchgezogene V./ Lob	Slice/ Top-Spin-Lob	„langweilig, wie eh und je!“
Martina Navratilova (L)	192 km/h 137 km/h	durchgezogene V./ Lob	Slice/ „mieser“ Stop	kraftvoll-maskulin, was will man mehr?
Helena Sukova (R)	152 km/h 134 km/h	durchgezogene V./ Top-Spin-Lob	durchgezogene R./ Top-Spin-Lob	die wohl attraktivste (malerische) Persönlichkeit der Frauenriege
Gabriela Sabatini (R)	155 km/h 128 km/h	Top-Spin/ Lob	Top-Spin/ Lob	monotones Top-Spin-Spiel führt leider nicht zum Ziel
Pam Shriver (R)	186 km/h 131 km/h	durchgezogene V./ Lob	Slice/ Top-Spin-Lob	am besten als Serve & Volley Spielerin zu gebrauchen
Monica Chang (R)	152 km/h 125 km/h	durchgezogene V./ Top-Spin (langsam)	Slice/ Lob	spielen kann sie zwar nicht bemerkenswert, aber der Kampfgeist



Helena Sukova



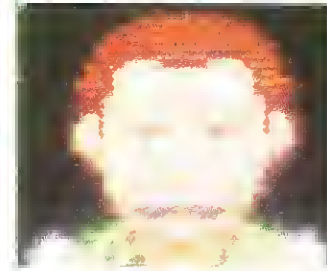
Ivan Lendl



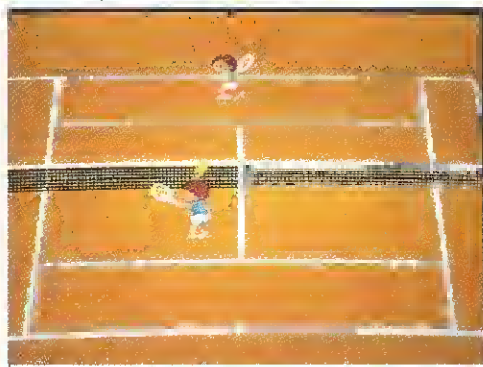
Tokaido Toshiba



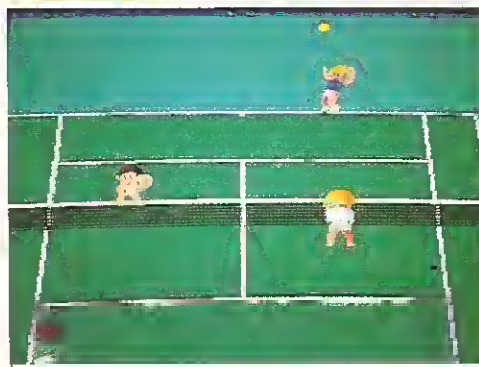
Kevin Curren



Mats Wilander



Egal, ob Einzel oder Doppel –



auf die richtigen Spieler kommt es an!

Von kinderleicht bis knochenhart

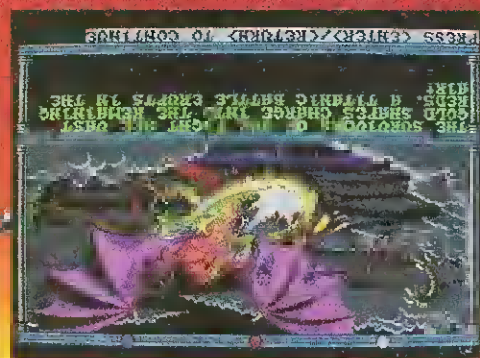
Programm: Champions of Kryn, **System:** C-64 (getestet), IBM PC, **Hersteller:** SSI, USA, **Preis:** Ca. 70 DMark (C-64), ca. 100 Mark (PC), **Muster von:** 10

CHAMPIONS OF KRYNN heißt das brandneue Fantasy-Rollenspiel vonSSI aus der renommierten AD&D-Reihe. Zum Test lag mir die G-64-Fassung vor – auf insgesamt drei doppelseitige Disketten! Anfangs hielt ich das Programm für den Nachfolger von *Curse of the Azure Bonds*, stellte aber bald fest, daß das Spiel tatsächlich in der „Dragonlance-Welt“ (*Heroes of the Lance*, *Dragons of Flame*) zu Hause ist. Worum geht es bei CHAMPIONS OF KRYNN? Nachdem die *Heroes of the Lance* ins Land gegangen waren, um die Disks of Magic zu kriegen und im *Land of the Dragonlance* *Flame* – die *Dragons of Flame* – Takhesis auf der *Isle of Dread* verbannt werden, ist es nun doch unmöglich, diese noch davon abzuhalten, die verbotenen Drachen zu töten. Diese Nachfahren werden sich nicht so leicht mit dem

heilvollen Allianz, die in erster Linie darauf aus war, durch das Sicherstellen von Dracheneiern diese Fabeltierasse zu erhalten und die mächtigen Kreaturen dann für ihre bösen Zwecke zu mißbrauchen. Als Abenteuerguppe der zweiten Erfahrungsstufe beginnt man nach dem Aufstellen einer schlagkräftigen Party den Feldzug gegen das Böse in einem

"Outpost" vor der Stadt Throtl beim Kommandanten "Sir Karl". Dieser gibt Ihnen dann entsprechende Aufträge und ist auch später für das Eintreten der Partymitglieder in eine höhere Erfahrungsstufe verantwortlich. Die Quests sind abwechslungsreich und interessant zusammengestellt worden, und der Schwierigkeitsgrad der Missionen nimmt kon-

tinuierlich zu. Die vom Computer ins Rennen geschickten Gegner sind kräftemäßig so ausgewogen, daß beim Spieler kein Frust (wie zuletzt bei *Curse of the Azure Bonds* leider unumgänglich) entstehen kann. Dies ist schon deshalb beim neuen Programm besser gelöst worden, da man hier jederzeit den Schwierigkeitsgrad ändern kann. Von „Kinderleicht“



bis „knochenhart“ kann jeder selbst entscheiden, wie schwer er's sich machen möchte! Da Champions of Krynn innerhalb der Dragonlance-Welt ein eigenständiges Szenario darstellt, welches auch beim Start geringere Erfahrungsstufen voraussetzt, ist es natürlich nicht möglich, die Superhelden von *Azure Bonds* hier weiter zu verwenden! Es müssen zu Beginn schon neue Abenteurer erschaffen werden, die dann bei Erfahrungsstufe zwei beginnen. Bei den Zaubersprüchen stehen diesmal für Kleriker und Druiden je vier Spruchlevel zur Verfügung. Da das Spiel nach den offiziellen AD&D-Regeln entwickelt wurde, sind die Sprüche natürlich identisch mit denen von *Pool of Radiance*. Geändert haben sich jedoch zum Teil die Rassen und Klassen der Charaktere: Nun gibt es zusätzlich noch „Hill- und Mountain Dwarves“ bzw. „Silvanesti- und Qualinesti Elves“, sowie „Kender“ (besondere Fähigkeiten sind bei diesen Neulingen natürlich vorhanden).

Auch bei den Kämpfern und Zauberkundigen hat sich etwas geändert: Jetzt gibt es zusätzlich noch „Solamnic Knights“, die in drei verschiedene Kate-

gorien eingeteilt werden, und die Magier sind bei ihrem Kraftpotential abhängig von drei Monden, die entsprechend ihrer Gesinnung eine ganz bestimmte Rolle spielen. Die Kleriker hingegen können entweder einem von vier guten oder drei neutralen Göttern dienen, was natürlich auch wieder Auswirkungen auf ihre Fähigkeiten hat. Neue Monster sind auch wieder dabei, und es gibt eine riesige „Welt“ im Spielverlauf zu erkunden! Zwei ausführliche Handbücher helfen auch dem Rollenspielneuling problemlos auf die Sprünge, und man ist als „Eingeweihter“ urplötzlich wieder mittendrin in der tollen Fantasywelt des AD&D. Alles ist lückenlos in den fantasievoll illustrierten Handbüchern nachzulesen, und es bleiben nach gründlichem Studieren der Lektüre keine Fragen mehr offen. mJ Unter anderem befinden

sich auch wieder diverse „Journal-Entries“ in diesen Begleitheften, die gleichzeitig als Passwortabfrage für den Kopierschutz dienen. Man sucht einfach ein



»CHAMPIONS OF KRYNN – das mit Abstand beste Spiel aus der AD&D-Reihe. Gute Arbeit«

entsprechendes Wort aus diesen Eintragungen heraus und tippt dies dann wenn nötig ein. Auf eine Drehscheibe hat man diesmal verzichtet. Was mir bei CHAMPIONS OF KRYNN besonders positiv auffiel, ist die für C-64-Verhältnisse hervorragende Grafik. Diese ist wirklich so gut, daß man sie qualitativ kaum von der EGA-Grafik bei den PC's unterscheiden kann! Auch die Bildschirmmaske ist noch ansprechender gestaltet worden, als es bei den Vorgängerprogrammen bereits der Fall war. Hier hat die Grafikgruppe Westwood Associates wieder mal sehr gute Arbeit geleistet. Am Spielprinzip hat sich grundlegend nichts geändert – die einmalig animierten Kampfse-

quenzen sind natürlich wieder ein Hauptbestandteil bei CHAMPIONS OF KRYNN. Dennoch sind diese im Spielablauf wohldosiert und nicht in solcher Überdosis verabreicht worden, wie es beim Erstling *Pool of Radiance* der Fall war. Zahlreiche NPC's (Nichtspielercharaktere) sind natürlich auch wieder mit von der Partie. Diese lockern die Atmosphäre ebenso auf wie die Möglichkeit, mit Monstern grundsätzlich auch mal verhandeln zu können. An der Steuerung hat sich nichts geändert – SSI baut weiterhin auf die bewährten Menues, die per Joystick oder Tastatur angewählt werden können. Hier dürfte auch wohl kaum noch was zu verbessern sein.

Als Fazit kann ich also nur feststellen, daß CHAMPIONS OF KRYNN das bislang ausgereifteste und beste AD&D-Spiel aus dem Hause SSI ist! Diese Fantasy-Rollenspiel hat sich den ASM-Hitstern redlich verdient. UW

Grafik	9
Vokabular menuegesteuert	
Story	9
Atmosphäre	10
Preis/Leistung	10

Vertrieb: Rushmore, Bruchweg 128, 4044 Kaarst, Österreich, Karlsruhe, Schweiz, Thall AG

MILESTONE

Die Compilation

Spherical

Hard 'n' Heavy

Circus Attractions

Grand Monster Slam

Amiga, Atari ST, C64 Disk & C64 Kassette



Programm: The Jetsons - Legend of Robotopia, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** Microillusions, Granada Hills, California, USA, **Muster von:** [7] / [15] / [21].

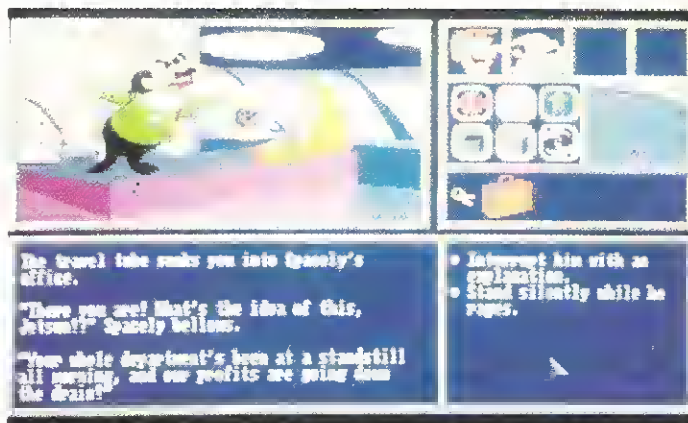
Nachdem dem TV-Dasein des Steinzeit-Clans Familie Feuerstein (*The Flintstones*) ein Ende gesetzt wurde, folgte auf dem Fuß eine neue Zeichentrickserie, die aus denselben Studios stammte wie ihr Vorgänger. Die *Jetsons* setzten die Flintstone-Tradition beinahe nahtlos fort, mit dem Unterschied allerdings, daß sich das Geschehen nunmehr in ferner Zukunft, in einer High-Tech-Welt mit allem dazugehörigen Komfort zutrug. Ansonsten hatte sich jedoch nicht viel geändert, waren die Probleme der Hauptdarsteller - hier Fred, da George - die gleichen geblieben: zu viel Arbeit, zu viel Familie, zu viel Chef und zu wenig Geld. Die *Hanna Barbera Productions* zeichneten für beide Cartoons verantwortlich, daneben schuf man aber auch so berühmte Comicfiguren wie etwa den Hund Scooby Doo oder auch den Abenteurer Jonny Quest. Die Erstaussstrahlung der *Flintstones* wie auch der *Jetsons* liegt nun schon eine kleine Ewigkeit zurück, doch zahlreiche Wiederholungen, darunter auch im Privatfernsehen, sorgten dafür, daß beide Serien nie in Vergessenheit gerieten. Nun bringen sich die *Jetsons* ein weiteres Mal in Erinnerung - diesmal jedoch sind sie nicht im Fernsehen zu sehen, sondern man kann ihre Abenteuer auf dem Computermonitor beobachten und natürlich ihr Schicksal auch maßgeblich beeinflussen.

Die Versetzung der Jetson-Family haben wir der amerikanischen Company **MICROILLUSIONS** zu verdanken, die bisher mal mit recht ansprechenden, meist jedoch mit Programmen von eher bescheidener Qualität in Erscheinung getreten ist. **THE JETSONS** (Untertitel: **The Legend of Robotopia**) ist ein mausgesteuertes Adventure, das naheliegenderweise einen stark comicbetonten Anstrich hat. Hauptdarsteller des Spiels ist Familienvorstand George Jetson, in den Nebenrollen sehen wir seine

bessere Hälfte Jane, die Kinder Elroy und Judy sowie Hund Astro. Die Dinge nehmen eines schönen Morgens ihren Lauf, als George gründlich verschläft und ein pünktliches Erscheinen zur Arbeit somit nicht mehr möglich ist. Prompt erscheint das Antlitz seines Chefs, Mr. Spacely, auf dem Monitor des

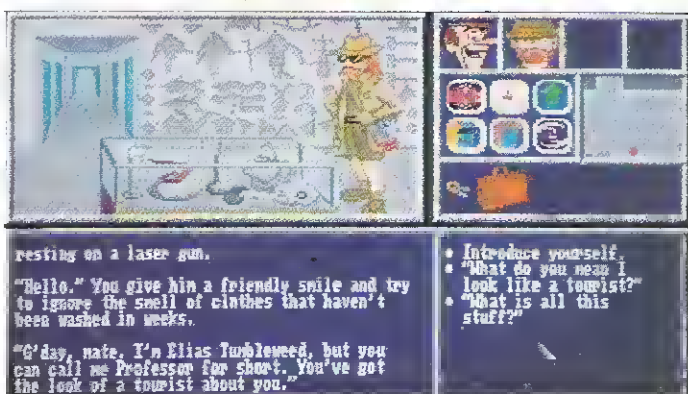
Nichts für Anspruchsvolle

Visiphons (Telephon mit Bildempfang; so etwas wird uns ja auch über kurz oder lang bevorstehen). Spacely ist absolut stinkig und zeigt dies George auch sehr deutlich. Erst als der gute George seinen Boss auf Knien anfleht, entschließt dieser sich dazu, seinen Angestellten nicht zu feuern. Zur Bedingung macht er allerdings, daß George einen heiklen Auftrag für seinen Chef ausführt. Spacely hat nämlich, gemeinsam mit anderen Investoren, einen großen Teil seines Kapitals auf dem Urlaubsplaneten Robotopia angelegt. Nachdem anfänglich alles ganz gut lief, bleiben nun mehr und mehr die Touristen aus, das investierte Geld steht auf dem Spiel. Man weiß nicht, was es ist, aber irgendetwas Eigenartiges hat sich auf Robotopia zugetragen.



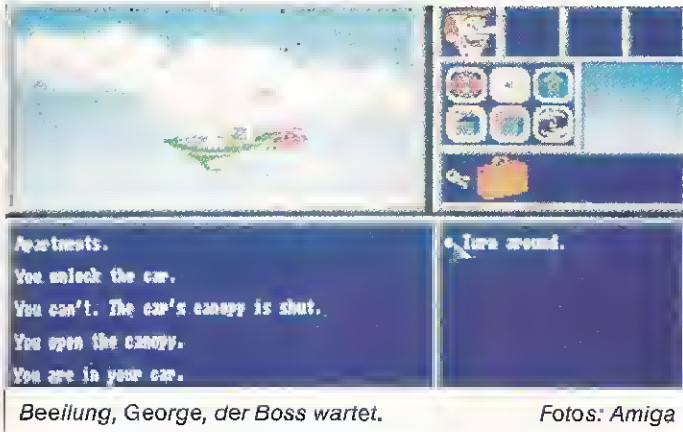
2.500 Space-Dollar kann George nun vepulvern - das ist nicht viel in einer Welt, in der alles seinen Preis hat. Hiernach sollte uns der Weg in Judys Zimmer führen, die wie üblich Georges Wagen ausgeliehen hat. Die Schlüssel dazu findet man auf dem Fußboden hinter dem Paar Schuhe. Nun könnte man noch Judys Schminkutensilien an sich nehmen (ob man es muß, weiß ich offengestanden nicht) und auch die Zeitschriften einsacken, die achtlos auf dem Boden verstreut liegen. Vielleicht kann auch der Teddybär, den wir auf dem Bett entdecken, später noch nützlich sein - mitnehmen kann sicher nicht schaden! Auch die anderen Räume der Jetsonschen Wohnung sollte man untersuchen; allerdings sollte man sich dabei nicht allzuviel Zeit nehmen, denn immer wieder erscheint Spacelys Konterfei auf dem Visiphon, der immer ungeduldiger wird. In der Küche trifft man auf Rosie, ihres Zeichens Roboter und gute Seele des Hauses, die jedoch außer Kaffee und Frühstück nichts zu bieten hat. Ob hierfür wohl noch Zeit genug ist? Wer kann das wissen. Im Wohnzimmer wird man dann noch einmal fündig: Georges Reisekoffer steht hier, darin seine Armbanduhr. Wenn auch der Koffer selbst nicht besonders interessant erscheint, so ist er doch als zusätzliches Inventory sehr nützlich. Dieses nämlich hat nur ein begrenztes Fassungsver-

mögen. Das Spiel beginnt in Georges Schlafzimmer. Nachdem er sich angekleidet hat, sollte man als erstes die Schublade des Nachttisches öffnen und die Kreditkarte an sich nehmen.



mögen, und mit Hilfe des Kofers kann man den einen oder anderen Gegenstand mehr mitnehmen. Nun wird es für George Zeit, das Haus zu verlassen, wenn er nicht noch seine Arbeit verlieren will. Unten vor dem Haus steht sein Fahrzeug, eine Art Mini-Jet, mit dem er umgehend das Büro seines Chefs ansteuern sollte. Das Starten und Landen geschieht automatisch; mit „Turn around“ kann man jedoch Kurskorrekturen vornehmen, das Ansteuern eines Gebäudes erfolgt durch Doppelklick auf dasselbe. Mr. Spacely wartet bereits ungeduldig auf George und händigt ihm nach kurzem Wortgeplänkel ein Flugticket nach Robotopia aus. Also geht es sofort zum Spaceport und von dort aus per Raumschiff nach Robotopia. Hier unterhält man sich als er-

Nun, da Ihr wißt, worum es bei THE JETSONS geht, liegt es bei Euch zu entscheiden, ob Ihr den recht hohen Preis für das Programm zu zahlen bereit seid. Mein Eindruck: Das Spiel bewegt sich irgendwie haargenau in der Mitte, ist alles in allem so durchschnittlich, wie ein Programm überhaupt nur sein kann. Da THE JETSONS durchgängig icongesteuert ist, fehlt jede Möglichkeit der Texteingabe. Dies ist immer ein Risiko, und nur bei wenigen Adventures ist es bisher gelungen, trotzdem eine spannende Atmosphäre und ausreichend Handlungsspielraum zu schaffen. Eine Gratwanderung also, die behutsam und mit aller Vorsicht angegangen werden muß. Ein Beispiel für eine gelungene Ausführung dieses Konzepts dürften die *Mindscape-Adven-*



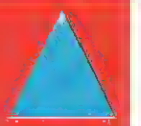
stes mit dem Inforoboter, um anschließend das von Spacely und Co. erbaute Hotel aufzusuchen. Hier erfahren wir wieder etwas mehr, der Rezeptionsroboter plaudert nämlich fleißig. Mit dem Fahrstuhl geht es nun nach oben, wo man auf einen verschrobenen Professor trifft. Der ist jedoch auch nicht faul und berichtet bereitwillig von seinen Beobachtungen. So langsam kann man sich nun ein Bild von den Vorgängen auf Robotopia machen: Die Aborigines, ein unzivilisierter, angriffslustiger Eingeborenstamm (wie ich finde, eine eher geschmacklose und vor allem nicht zutreffende Anspielung auf die Aborigines, die Ureinwohner Australiens), haben eine gigantische Mauer auf dem Planeten errichtet. Diese ist den Freebots ein Dorn im Auge, und so machen sie sich daran, den Wall Stück für Stück einzureißen. Das Ergebnis ist eine Menge Staub, der Luft und Wasser verschmutzt. Nun also weiß George, warum die Touristen ausbleiben, doch damit ist es freilich nicht getan. Denn: Um seinen erbosten Chef zufriedenzustellen, muß natürlich wieder Ruhe in das einstige Urlaubsparadies einkehren.

tures sein, darunter *Uninvited*, *Shadowgate* und die *Déjà Vus*. Bei den JETSONS ist der Versuch unverkennbar, diesen Vorbildern nachzueifern. Das zeigt sich daran, daß nach *Mindscape*-Manier Gegenstände ins Inventory befördert werden können oder daß sich Handlungen aus drei Schritten ergeben (Beispiel: „benutze“, „Objekt“, „gegen“). Dies hat Microillusions jedoch nur eingeschränkt hinkommen; auch die Auswahl von Aktionen nach dem Multiple-Choice-System halte ich eher für eine Verlegenheitslösung denn für eine programmiertechnische Meisterleistung. Insgesamt also sind die JETSONS allenfalls für Adventure-Neulinge geeignet, die ihre Geduld und ihre Kombinationsgabe zunächst bei einem einfachen Programm auf die Probe stellen wollen. Oder, um es kurz zu sagen: Für 85 Mark bekommt man Besseres geboten.

Bernd Zimmermann

Grafik	7
Story	6
Vokabular	Icons
Atmosphäre	7
Preis/Leistung	6

NEUE DISC, NEUES GLÜCK



Programm: Bloodwych Data Disk Vol.1, **System:** Amiga (getestet), ST, **Hersteller:** Imageworks, London, England, **Preis:** ca. 50 DM, **Muster von:** GTI, Tel.06171/73048

Im vergangenen Jahr überraschte die englische Firma **IMAGEWORKS** mit dem Fantasy-Rollenspiel *Bloodwych*. Novum bei diesem Programm war die Möglichkeit, nach Wunsch mit zwei Spielern gleichzeitig – also simultan – bei gesplittetem Bildschirm miteinander oder gegeneinander vorzugehen und in einem riesigen Labyrinth den Lord of Entropy zu vernichten und dem Land wieder die gute Macht der Bloodwych zu schenken. Dies war ein hartes Stück Arbeit für all jene, die das Basisprogramm erfolgreich beendet hatten. Dennoch hält die Freude über den Sieg nicht lange an, denn in Wahrheit – so will es IMAGEWORKS – ist der Lord of Entropy nicht getötet, sondern nur in eine andere Welt geschleudert worden. Natürlich sinnt er erneut auf Rache und hat in seiner Dimension ein neues Verlies gebaut, das mal wieder angefüllt ist mit Kreaturen des Schreckens, tödlichen Fallen und geheimnisvollen Rätseln, gegen die die erste Wirkungsstätte der Party – die Stadt Trellhadwy! – wie eine Oase des Friedens ist! Es heißt also: aufgepaßt und mit frischen Kräften ans Werk!

Ziel des Abenteurers ist es, die zahlreichen Rätsel zu lösen und zuletzt die „Crystal Guardians“ zu bezwingen. Nur dann wird der Chaoslord Sie aus seinem tödlichen Labyrinth freilassen und schwören, das Land von Trazere nie wieder zu betreten. Bei der **BLOODWYCH DATA DISK VOL.1** benötigt der Spieler lediglich einen alten abgespeicherten Spielstand aus dem Ursprungsprogramm und natürlich die Originaldiskette **BLOODWYCH**. Ist Teil 1 des Abenteurers noch nicht gelöst und möchte man dennoch schon beim neuen Teil 2 weitermachen, ist auch das kein Problem, denn wie schon erwähnt, genügt lediglich ein abgespeicherter Spielstand dazu. Beim Ergänzungsspiel starten übrigens alle Charaktere bei Level 14.

Es gibt laut Hersteller eine neue Kategorie von Zaubersprüchen, Monster, die sich der Abenteurergruppe anschließen können, überarbeitete Grafik, Kommunikation und Spielablauf, über 25 neue Level, zahl-

reiche neue Rätsel und noch fiesere Monster. Wenn das nichts ist!

Ich habe mich natürlich beim Test vom Wahrheitsgehalt dieser Versprechungen überzeugt und kann bestätigen, daß hier Wort gehalten wurde: **BLOODWYCH DATA DISK VOL.1** ist in der Tat noch 'ne kleine Ecke



besser als das Basisspiel. Für alle, die das Programm noch nicht kennen, folgt an dieser Stelle kurz ein Abriss über die Besonderheiten des Fantasy-Rollenspiels „auf einen Blick“: Gesplitteter Bildschirmaufbau, der es zwei Spielern gleichzeitig ermöglicht, mit- oder gegeneinander anzutreten und somit sich selbst oder dem Gegner (um den es eigentlich ja vorrangig geht) das Leben schwer zu machen. Ausgeklügelte Bedienung durch zahlreiche, logisch kombinierte Icons (ähnlich der Handhabung bei *Dungeon Master*). Sehr komplexes und intelligentes magisches System, das viele Variationen ermöglicht. Stimmungsvolle Grafik und Soundeffekte (Gegner sind schon aus der Distanz zu erkennen und werden größer, wenn sie auf die Party zuwandern). Ausgeteiltes Kommunikationssystem mit Gegnern oder Monstern. Fantasivolle Möglichkeiten der „Verständigung“ mit den vom Rechner gesteuerten Charakteren.

Bloodwych war für mich 1989 eines der drei besten Rollenspiele; die **DATA DISK VOL.1** knüpft dort nahtlos an, wo das Startprogramm aufhörte! Wer also nach dieser Kurzvorstellung auf den Geschmack gekommen ist, kann sich von mir sagen lassen, daß diese Data Disk in der Tat ihr Geld wert ist und nichts von der Ausstrahlung des Basisspiels eingebüßt hat. Empfehlenswert! U.W.

Grafik	9
Vokabular	Icons
Story	9
Atmosphäre	10
Preis/Leistung	10

IM GRAB DES DÄMONS

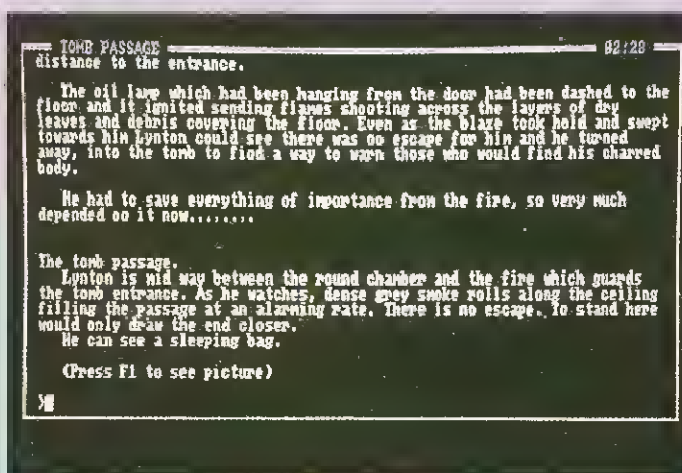
Programm: Demon's Tomb - The Awakening, **System:** Amiga, PC & Kompatible, Atari ST (alle getestet), **Preis:** ca. 80 DM zu viel, **Hersteller:** Melbourne House, **Muster von:** Rushware

Gleich für drei Systeme erreichte uns diesen Monat das Grafikadventure **DEMON'S TOMB - The Awakening**, von **MELBOURNE HOUSE**.

In diesem Spiel verkörpert man nacheinander zwei Personen, Professor Edward Lynton und dessen Sohn Richard. Gestartet wird mit dem Vater, der in einem englischen Waldstück archäologische Ausgrabungen in einer Grabstätte vornimmt. Dabei stößt er auf ein Geheimnis, was ihm bis zu seinem Tod keine Ruhe ließ. Vielmehr fand er durch dieses seinen Tod, denn er erforschte gerade die Grabstätte, als hinter ihm die schwere Steintür zugeschlagen wurde. Ihm war bewußt, daß dieses nicht von allein geschehen konnte, und er fand sich auch damit ab, hier unten bald seinen Tod zu finden, denn von innen die Tür zu öffnen, war ein Ding der Unmöglichkeit. Doch vorher wollte er noch Beweismaterial zusammensuchen und dieses irgendwo zu verstecken, damit es seiner Nachwelt erhalten bleibt und seine Forschungen nicht ganz umsonst waren. Unglücklicherweise fiel Mr Lyntons Öllampe um, so daß sich im ganzen Gewölbe Feuer ausbreitete. Dies ließ ihm noch weniger Zeit, seine Arbeit zu retten.

Nun muß versucht werden, alle wichtigen Dinge zu suchen und vor dem Feuer zu schützen. Da die Stätte nicht allzugroß ist, dürfte dies nicht sehr schwer sein. Das Leben von unserem Professor kann *nicht* gerettet werden. Dies ist auch nicht nötig, denn im zweiten Teil des Adventures wird der Part des Sohnes übernommen, der seinen Vater sucht und dann das Rätsel um dessen Vater lösen soll.

Per Texteingabe werden der entsprechenden Person die Befehle gegeben. Wahlweise werden aber auch alle möglichen Befehle im unteren Viertel des Screens aufgelistet. Mit



(Fotos: Amiga) Traurige Aussichten ...!

Maus oder Cursortasten werden die gewünschten Befehle angewählt, und man gelangt in eventuelle Untermenüs. Dies muß als große Hilfe bezeichnet werden, denn so werden die möglichen Ausführungen bereits eingeschränkt. Dadurch wird Zeit gespart, und falsche Eingaben sind auch tabu. Ein Lob an die Programmierer.

Gleichzeitig aber auch ein großer Tadel, denn die Grafiken sind einfach schrecklich. Erstens füllen sie nur ca. ein Fünftel des Screens aus, zweitens sind sie so gut wie farblos und

allgemein als schlecht zu bezeichnen. Grafikgenies waren hier wirklich nicht am Werk. Sound gibt es keinen, ist auch nicht nötig bei solchen Programmen.

Während meiner Testphase entschied ich mich für die vorgegebenen Befehle, knapp über einhundert. Hier läßt sich also durchaus einiges anstellen. Als erstes sollte Beweismaterial geammelt und vor den Flammen in Sicherheit gebracht werden.

Wichtig sind auf jeden Fall: biro,



bag, und notebook. Auch der Wassereimer und der Sarg spielen eine tragende Rolle.

Was sie im einzelnen zu bedeuten haben, sollt ihr aber selber herausfinden, den Spaß will ich Euch ja nicht verderben. Jedenfalls müssen alle Dinge so schnell wie irgendwie möglich untergebracht werden, denn das Feuer breitet sich so schnell aus, daß man bald einen Erstickungstod erleidet.

In der Rolle des Sohnes startet man dann die Suche nach der Grabkammer, die vom Ausgangspunkt 'gen Süden gelegen ist. Dort angelangt, läßt sich die Steintür zwar problemlos öffnen, doch sobald sich Richard in das innere der Grabstätte begibt, fällt sie zu. Sie sollte also offen gehalten werden. Kleiner Tip: Achtet auf Sam, den Hund, der ihn begleitet. Drinnen in der Kammer spielt die letzte Nachricht aus Vaters Notizbuch eine wichtige Rolle. Wer sie nicht entziffern kann, der sollte im hinteren Teil der Anleitung ein bißchen blättern, dort nämlich sind viele Tips in verschlüsselter Form (rückwärts geschrieben). Dies ist eine große Hilfe, wenn man nicht weiterkommt, und so kann ich mir weitere Tips ersparen.

DEMON'S TOMB ist zwar ein relativ komplexes Adventure, aber sowohl die Story als auch die grafische Aufmachung sind nur Mittelklasse. Es sind viele verschiedene Grafiken vorhanden, o.k., aber wenn die Qualität so leiden muß, verzichte ich gerne ganz auf Grafik und spiele lieber ein äußerst komplexes Adventure ohne Grafik von INFOCOM. Als Grafikadventure kommt dieses Spiel lange nicht an Programme wie *Fish* oder *Corruption* ran, weder technisch noch von der Komplexität. So kann ich jedem nur empfehlen, ein Adventure dieser Sorte zu erwerben.

Hans-Joachim Amann

Grafik	2
Vokabular	8
Story	6
Atmosphäre	5
Preis/Leistung	3



Programm: Knights of Legend,
System: IBM & Kompatible
(Monochrom, CGA, EGA), C-64,
Preis: Ca. 100 Mark (PC), ca. 70
Mark (C-64), **Hersteller:** Origin,
Texas, USA, **Muster von:** [10] /
[15] / [21]

Bravissimo, **ORIGIN!** Mit Sicher-
heit sollte es nicht zum
Regelfall werden, daß zu Be-
ginn eines Testberichtes schon
wahre Lobeshymnen über das
noch zu testende Programm
Platz finden, doch im Falle von
KNIGHTS OF LEGEND er-
scheint mir ein „dickes Lob vor-
weg“ durchaus angebracht.
Selten habe ich ein derart kom-
plexes Abenteuerspiel mit Rol-
lenspiel-Charakter gespielt,
wie es eben bei **KNIGHTS OF**
LEGEND der Fall war.

In einer fernen Abenteuerwelt,
dem Königreich Ashtalarea,
steht das weitere Schicksal der
Menschheit wieder einmal auf
des Messers Schneide, be-
kanntes Grundmotiv der mei-
sten Spiele dieses Genres. Es
würde sicherlich zu weit führen,
die äußerst komplexe Vorge-
schichte zu **KNIGHTS OF LE-**
GEND bis ins Detail vorzube-
ten. Stattdessen verweise ich
Euch lieber auf das gut 150 Sei-
ten starke Manual, in dem das
wirklich spannende Gesche-
hen in lockerer Form abgefaßt
wurde. Nur so viel: Als Ritter der
Legende, sprich: **KNIGHTS OF**
LEGEND, sehen sich die Cha-
raktere, über die der Spieler
während des Spieles verfügt,
der wahrhaft schwierigen Auf-
gabe ausgesetzt, wieder Ruhe
und Ordnung in das krisenge-
schüttelte Land Ashtalarea zu
bringen.

Schon bei der Erstellung der ei-
genen Party, die übrigens bis zu
sechs Mitglieder umfassen
kann, werdet Ihr merken, daß
bei **KNIGHTS OF LEGEND** viele
Rollenspiel-Elemente zum Tra-
gen kommen. So stehen dem
Spieler, abhängig von seiner
Wahl des Geschlechtes bzw.
der Rasse (Menschen, Elfen
etc.), sage und schreibe 40 ver-
schiedene Klassen an Charak-
teren zur Verfügung, die natür-
lich ihre individuellen Stärken
und Schwächen in den be-

kannten Kategorien (Stärke,
Schnelligkeit usw.) haben.
Neulinge werden auf ihren er-
sten Expeditionen sicherlich
nur wenig Zeit auf die Zusam-
menstellung der Party verwen-
den, doch sobald man „richtig“
einsteigen will, empfiehlt sich
zweifelsohne eine äußerst
sorgfältige Wahl der Mitglieder.
Die eingefleischten Rol-
lenspiel-Fans unter Euch können
sogar ein kleines Portrait der ei-
genen Charaktere mittels eines
kleinen Grafik-Editors auf den
Screen zaubern sowie ein
Wappen erstellen, das im spä-
teren Spiel die eigene Fahne
schmücken soll. Der weniger
kreative Rest darf aber auch
getrost auf vorgefertigte Gra-
tiken zurückgreifen, welche
zahlreich vorhanden sind.



»KNIGHTS OF LEGEND- Bravissimo, ORIGIN!«

Zu Beginn des Spieles hält sich
die eigene Party in dem maleri-
schen Städtchen Brettie auf,
das sich weit im Westen des Kö-
nigreiches befindet. Meine er-
sten „Spiel-Stunden“ gingen
nun ganz für die Erkundung der
Stadt drauf, schließlich lassen
sich in den vielen Hütten und
Behausungen wichtige Infor-
mationen für die weitere Vorge-
hensweise ergattern. Quasi in
der Form eines Adventures
kann der Spieler nun nach Be-
treten eines Hauses die Be-
wohnerausgiebig befragen, um
so eventuelle Hinweise aus ih-
nen herauszulocken. Leider
beinhaltet die Anleitung aber
kaum erklärende Worte über
die „Leistungsfähigkeit“ des
Parsers, so daß der Spieler in
der Anfangsphase ganz auf
sich allein gestellt ist. Im Ge-
gensatz hierzu dürfte es bei der
restlichen Handhabung von
KNIGHTS OF LEGEND übr-
igens keinerlei Probleme ge-
ben, da die Programmierer
nämlich auf die bewährte Steu-
erung per Icons, Maus und Ta-
statur gebaut haben.

Während es auf städtischen
Terrain noch einigermaßen ge-
sittet vonstatten geht (abge-
sehen von ewalgen Zweikämpfen
etc.), ist des Spielers Party auf
den „tagelangen“ Marschen
durch Wälder, Wildnis und Ge-



ORIGIN muß irgendwas mit „originell“...

birge ständigen Gefahren aus-
gesetzt. So droht jederzeit ein
heimtückischer Hinterhalt von
Monstern und anderen Kreatur-
en, die das ganze Königreich
unsicher machen...

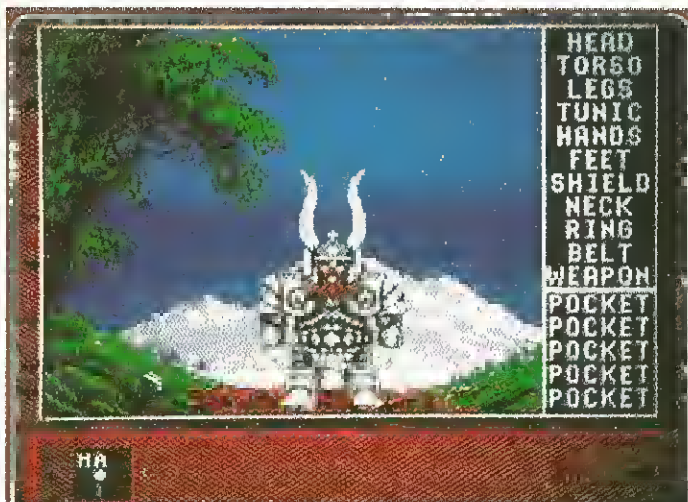
Der Reiz von **KNIGHTS OF LE-**
GEND liegt meines Erachtens
vor allem in der ungeheuren
Komplexität, auf die der Spieler
an allen Ecken und Enden
stößt. Zaubersprüche, Kämpfe
in der geheimen Arena für den
Aufstieg der eigenen Charakte-
re, hitzige Gefechte im Team mit
allerlei Gegnern, Rätsel und
Aufträge en masse – die Liste
mit dem, was Euch bei
KNIGHTS OF LEGEND so alles
erwartet, ließe sich wohl noch
um ein Vielfaches erweitern,
doch all dies sollt Ihr ja be-
kanntlich ganz allein heraus-
tüteln. Die Welt von Ashtalarea
dürfte auch den eingefleisch-
ten Rollenspielexperten Spiel-
spaß wie auch harte Arbeit auf
Monate hinweg bieten, so groß,
so komplex fällt die Abenteuer-
welt von **KNIGHTS OF LEGEND**
aus. An der abwechslungs-
reichen Grafik gibt es meiner
Meinung nach überhaupt nichts zu

meckern, sieht man einmal von
dem etwas langsamen Scrol-
ling ab. Ansonsten erwarten
den Spieler nämlich wahre gra-
fische Leckerbissen (je nach
Grafikkarte, versteht sich), wo-
für die verschiedenen Darstel-
lungsmodi (Stadt, freie Wildnis,
Kampfphase etc.) nur ein Bei-
spiel sein dürften. Insbesonde-
re die vielen Zwischengrafiken
lockern immer wieder das
Spielgeschehen auf. Nur in Sa-
chen Sound fiel das Spiel et-
was mager aus...

Als Fan dieses Genres muß
man **KNIGHTS OF LEGEND**
einfach gespielt haben, bietet
dieser ASM-Hit doch ungeah-
tes Adventure-Vergnügen, das
viele hochgepriesene Rol-
lenspiele erblassen läßt. Weitere
Abenteuerwelten als Nachla-
der sind übrigens schon in der
Planung.

Torsten Blum

Grafik	9
Story	10
Vokabular	Icons
Atmosphäre	11
Preis/Leistung	9



... oder „original“ zu tun haben

(Fotos: PC-EGA)

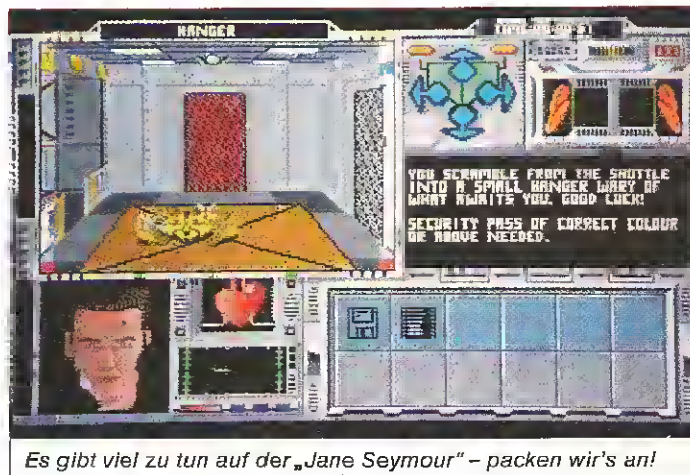
IM BLICKPUNKT

JANE SEYMOUR »DER SPACE MASTER«

Im Bereich der 3D-Actionadventures hat die Softwarebranche in den vergangenen Wochen und Monaten bekanntlich einen wahren Boom erlebt, wie sich unschwer an den unzähligen Neuerscheinungen in diesem Genre festmachen läßt. Der Ursprung dieser „Hochkonjunktur“ liegt allerdings schon eine gewisse Zeit zurück, womit ich natürlich ganz auf DUNGEON MASTER abziele. In dasselbe Horn stößt nun auch GREMLIN mit seinem neuesten Werk FEDERATION QUEST 1 – BSS JANE SEYMOUR für den AMIGA. Allerdings ist man beim englischen Hersteller noch einige Bytes von der entgültigen Fassung entfernt, so daß wir mit einer „99prozentigen“ Vorabversion vorliebnehmen mußten.

Der zweite Teil des Spielstitels von FEDERATION QUEST 1 – BSS JANE SEYMOUR läßt vorweg sicherlich eine kleine Frage aufkommen, ob sich nämlich die Programmierer den Namen Jane Seymour aus der jüngeren oder schon verstaubteren Geschichte entliehen haben. So dürften versierte Filmfreunde eine mehr oder minder berühmte Schauspielerin mit diesem Namen verbinden. Zum anderen hatte irgendein englischer König (wie war doch gleich der Name, Manfred?) (Heinrich VIII., Du Dösbattel; M.K.) eine Frau gleichen Namens zu seiner Gemahlin genommen. Allerdings sollen derartig „belanglose“ Fragen (‘tschuldige, Manfred) (Bitte, Torsten!) nicht darüber hinwegtäuschen, daß das neue Actionadventure aus dem Hause GREMLIN in ferner, ferner Zukunft spielt. Ein Expeditionsraumschiff, die BSS Jane Seymour, wurde von der Erde ausgesandt, um die Galaxie nach außerirdischen Lebensformen zu durchforsten. Nach dem einige Aliens erfolgreich für den intergalaktischen Zoo auf der Erde eingefangen werden konnten, passierte allerdings das große Unglück. Aufgrund eines Steuerfehlers geriet die Jane Seymour in die Nähe eines radioaktiv verseuchten Sternensystems, wodurch an Bord so ziemlich alles außer Rand und Band geriet. So werdet ihr schließlich als neuer Kommandant an Bord des Raumschiffes gebeamt, um die Expedition zu einem erfolgreichen Ende zu führen.

An Bord des Raumschiffes erwarten Euch während des



Es gibt viel zu tun auf der „Jane Seymour“ – packen wir's an!

Spielervielfältige Aufgaben. So gilt es zu Beginn erst einmal, die beschädigten Bordsysteme instandzusetzen. In einem zweiten Schritt darf sich der Spieler gewissermaßen als Kammerjäger betätigen, indem er die außerirdischen Lebensformen im Raumschiff aufspürt und, wenn möglich, wieder einfängt. Bevor ihr also die Jane Seymour zur Erde zurückbringen könnt, stehen Euch ohne Zweifel einige haarige Stunden oder gar Tage an Bord des Raumschiffes bevor. Als Tschernobyl-erfahrener Mensch weiß man schließlich, daß die Halbwertszeit von radioaktiven Stoffen nicht gerade die kürzeste ist (kommt auf den Stoff an, Torsten!), wodurch auch klar sein dürfte, daß man im Spiel ständig auf das Maß der eigenen Verseuchung achten sollte. Eine viel größere Gefahr droht Euch allerdings von den zahllosen Aliens, die die gewonnene Freiheit keinesfalls

für einen Schlafplatz im tristen Käfig hergeben wollen. So gehen diese galaktischen Kreaturen wahrlich in die Offensive, indem sie den Spieler fast ständig attackieren, gar durch das ganze Schiff verfolgen. Es würde wie so oft zu weit führen, nähere Einzelheiten über den Spielablauf von FEDERATION QUEST 1 aufzuzählen. Nennenswert ist aber sicherlich noch die plagiathaft anmutende Option, bis zu sechs Arbeitsroboter für eigene Dienste einspannen zu können. Mittels einer einfach gehaltenen Programmiersprache können diese emsigen Dronen gekonnt in Bewegung versetzt werden. Ansonsten erwarten den Spieler sicherlich noch viele weitere Features, die den Spielspaß eigentlich auf einem recht hohen Niveau halten. Das Spiel untergliedert sich übrigens in insgesamt 20 Levels, die jeweils nur über ein Paßwort erreicht werden können.

Vom Spieldaufbau her würde ich FEDERATION QUEST 1 am ehesten mit dem altbekannten Duneon Master vergleichen, wenn die beiden Spiele auch inhaltlich stark differieren. Jedenfalls dürften DUNGEON MASTER-erprobte Spieler mit der Handhabung des GREMLIN-Produktes kaum Probleme haben, da die Programmierer auf die bewährte Icon-Steuerung zurückgegriffen haben. Insbesondere bei der „Verwaltung“ von Gegenständen kommen die Vorteile dieser Steuerung klar zum Tragen, können die verschiedenen Items doch auf einfachste Weise an verschiedenen Körperpartien etc. plziert werden. Lobenswert sind sicherlich auch die äußerst umfangreich gehaltenen Anzeigefelder, die den Spieler ständig aktuelle Infos präsentieren.

In Sachen Grafik zogen die Programmierer bei FEDERATION QUEST 1 allerdings nicht alle Register. Zwar fiel die 3D-Grafik recht farbig und stellenweise sehr detailliert aus, doch machte sie insgesamt auf mich einen eher spartanischen Eindruck. Da gab's nämlich schon Besseres auf diesem Rechner. Eine willkommene Abwechslung bieten dagegen die vielfältigen Monsterkreaturen, die das Schiff unsicher machen. Wenigstens hier ließen die Programmierer ansatzweise ihr Können aufblitzen. Ein 3D-Scrolling hätte die ganze Chose sicherlich noch abgerundet, aber was nich' is, is halt nich'. Die Soundeffekte hielten sich bei unser Version sehr in Grenzen.

Meines Erachtens haben die Jungs von GREMLIN mit FEDERATION QUEST 1 bislang einen würdigen Vertreter der Sparte der Actionadventures hingelegt. Vielleicht holt die endgültige Fassung gegebenenfalls noch etwas mehr aus dem Amiga heraus.

TORSTEN BLUM

Programm: Final Command,
System: Atari ST (getestet),
Amiga, Preis: ca. 80 Mark, Her-
steller: UBI-Soft, Frankreich,
Muster von: UBI-Soft.

Tja, und schätzungsweise wird man das auch brauchen können, denn die Steuerung von **FINAL COMMAND** kann auch den erfahrenen Abenteuer in den Wahn treiben. Doch dazu an anderer Stelle mehr. Ich nahm mir die (noch) französische Vorabversion vor.

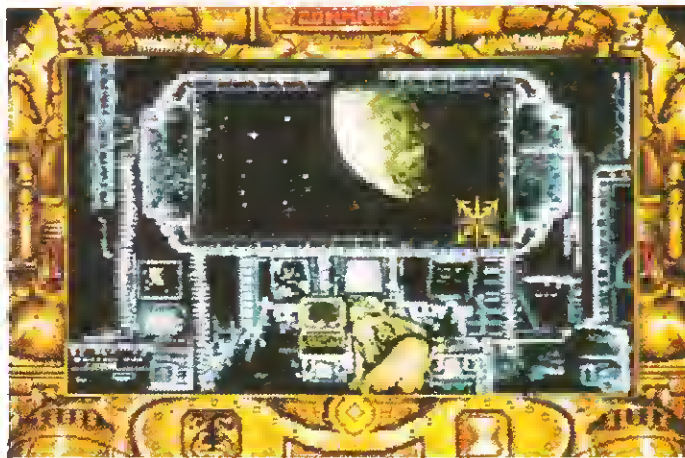
Die Story ist noch ein bißchen länger als eben angerissen. Hier wird von einer Menge wundersamer Dinge erzählt, wie von einem nicht-atomaren 3. Weltkrieg, einer Einigung der Menschen und der folgenden Eroberung des Weltalls durch selbige. Im Laufe dieser Eroberung trifft der Mensch jedoch auf die Horgants, eine Rasse von Außerirdischen, die „vom entferntesten Winkel der Galaxie“ kommen und das Weltall ebenfalls erobern wollen. Daß es hier zu Streitigkeiten kommt, dürfte wohl auf der Hand liegen.

Na, jedenfalls wird irgendwo ganz versteckt auf einem kleinen ahnungslosen Planeten, sofort Ipsos III getauft, die Forschungsstation Junar G1 errichtet, und „oh weh!“, einer der Reaktoren schlägt leck, und die

IM BLICKPUNKT

FINAL COMMAND

Einen Anlauf in die Richtung der mausgesteuerten Adventurebaustellen unternimmt UBI-Soft mit dem in Kürze erscheinenden Weltraumbahnhof **FINAL COMMAND**. Als einsamer Weltraumagent 'Y G 30' muß man die ganz und gar mysteri- und nebulösen Ereignisse, die sich auf der nunmehr nicht mehr ganz intakten Forschungsstation Junar G2 auf dem Planeten Ipsos III zugetragen haben, ans Tageslicht bringen. Viel Glück wünscht einem die Anleitung hierbei.



meisten der Wissenschaftler überleben die daraus resultierende Intensivbräunung leider nicht.

Also baut man Junar G2 gleich hinterher, um kurz vor Abschluß der dortigen Forschungsarbeiten jeglichen Funkkontakt mit der Basis zu verlieren. Ein Raumschiff, die „Zentaur“, wird ausgerüstet und losgeschickt. Nun liegt es beim Spieler, herauszufinden, was auf Ipsos III und im Wald bei den Schlümpfen passiert ist.

Die Realisation dieses Stoffes hat ihre Formen in einem typisch-französischen Bildschirm-Abklick-Adventure mit mäßigen Grafiken und ebensolcher Technik gefunden. Die Rätsel, mit denen man konfrontiert wird, sind zwar durch Aufmerksamkeit und logische Denkweise zu lösen, reißen einen aber nicht gerade vom Hocker, besonders weil man mittels Maus und Zeiger in jedem Raum zuerst einmal den gesamten Bildschirm, d.h. die ausgefranzte Grafik, in der man nur mit Glück Gegenstände erkennt, „absuchen“ muß.

Hoffentlich werden hier noch einige Verbesserungen vorgenommen. Warten wir ab, was UBI draus macht!

Uli

Vertrieb: Pushware Österreich: Klotzsch Schweiz: Thal AG



Der Job des Fensterputzers ist hart. Das muß auch Willy feststellen -

Sieben Level, vollgepackt mit Comic-Grafik vom Feinsten, Komik und über 100

Animationen garantieren Ihnen den Spielspaß, den andere Spiele gerne hätten.

"Young - line"
-besonders für
Kinder geeignet



PC
AMIGA
ATARI ST

reLINE[®]
SOFTWARE

Fußballfest bei uns zu Hause!

Nicht nur in deutschen Landen logiert Fußball als Sportart auf Platz eins, schließlich ist es kein Geheimnis, daß gerade in England, dem Ursprungsland des Soccers, dieser faszinierende Rasensport besonders groß geschrieben wird. Wenn es international in letzter Zeit auch etwas schlechter um den englischen Fußball bestellt war, so hat die erste englische Fußballdivision trotz alledem den Ruf einer der besten Ligen der Welt inne. Weit über die Insel hinaus bekannte Klubs begeistern jeden falls Millionen von Fans. Das englische Softwarehaus KRISALIS hat sich nun der Versoftung des wohl berühmtesten Fußballvereins Englands angenommen, dem MANCHESTER UNITED FOOTBALL CLUB.

Programm: Manchester United Football Club, **System:** Amiga (getestet), Atari ST (erscheint in Kürze), **Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Krisalis, Moorgate, England, **Muster von:** Krisalis.

Mit MANCHESTER UNITED FOOTBALL CLUB (in Folge nur noch MUFC genannt) ist dem englischen Hersteller KRISALIS ein wahres Kunststück gelungen. In der Entwicklung des Computer-Fußballes haben sich im Laufe der Zeit ohne Zweifel zwei verschiedene Spielgattungen herauskristallisiert. Während das legendäre Soccer auf dem C-64 den Ursprung des Computer-Fußballes als reines Sportspiel darstellte, löste der altgediente *Football Manager* den nicht enden wollenden Boom der Manager-Simulationen aus. KRISALIS hat nun erstmals den gewagten Schritt getan, beide Spielformen zu einem Ganzen zu kombinieren. Zwar gab es in der Vergangenheit schon des öfteren derartige Versuche, doch allesamt scheiterten sie, weil entweder der Actionpart oder die Managersequenzen zu kurz kamen. Nicht so bei MUFC.

Bei dem neuen Spiel aus dem Hause KRISALIS kommen sowohl die Strategie-Freunde unter Euch als auch die eher actiongeladenen Fußballfans voll auf ihre Kosten. So kann der Spieler entsprechend dem eigenen Interesse den Simulationsteil oder das eigentliche Fußballspiel außen vorlassen, aber auch beide Teile gleichzeitig spielen. Im ersten Teil des Berichtes möchte ich mich nun voll und ganz den Managerqualitäten von MUFC annehmen, während der zweite Abschnitt natürlich ausschließlich dem Sportspiel MUFC gewidmet ist.

Der Schwerpunkt des Managerparts liegt nicht so sehr im finanziellen Sektor als in der eigentlichen Arbeit als Trainer. Geld steht dem Spieler quasi en masse zur Verfügung, schließlich deuten lediglich Kommentare seitens des Pro-

grammes an, daß Ihr Euer Budget bei der letzten Transaktion überschritten habt oder dergleichen mehr. Als Trainer von Manchester United heißt es dagegen vielmehr, das Leistungsniveau der Mannschaft ständig auf einem hohem Level zu halten, um im Konkurrenzkampf mit den anderen Teams der ersten Division (alle-



„MANCHESTER UNITED – eine echte Fußball-Gala von KRISALIS!“

blickliche Verfälschung einzelner Spieler schnell miteinander vergleichen läßt. Nicht nur die Fans von Manchester United wird es freuen, daß zu jedem Spieler des Klubs eine digitalisierte Schwarzweißgrafik existiert, die beim Aufrufen des Info-Blockes auf dem Screen erscheint. Aller-



„Voll unter die Latte?“

samt original übernommen!) nicht den Kürzeren zu ziehen. Zu Beginn solltet Ihr also erst einmal genauestens das eigene Team auf etwaige Schwachstellen hin untersuchen, wozu detaillierte Tabellen mit dem augenblicklichen Leistungsstand eines Spielers gute Dienste leisten. Wie auch bei anderen Manager-Programmen üblich, unterteilen sich diese Momentan-Statistiken in diverse Kategorien (Geschwindigkeit, Wendigkeit, Schußvermögen etc.), so daß sich die augen-

dings ist es aus Speicherplatzgründen verständlicherweise kaum möglich gewesen, ebenfalls Grafiken der Spieler anderer Klubs der First Division im Programm zu implementieren.

Doch zurück zum „tristen“ Job des Trainers. Allwöchentlich besteht eine Eurer Aufgaben darin, Art und Umfang des Trainings festzulegen, um so letztendlich maximale Leistung aus den eigenen Recken herauszuholen. Wenn mich mein Gedächtnis nicht trügt, so ist es

bei MUFC zum ersten Mal in der Tradition der Manager möglich, das Training individuell auf den einzelnen Spieler zuzuschneiden. Maßgebend für den Aufbau des wöchentlichen Trainingsplan eines Spielers sollten logischerweise dessen Schwächen in den einzelnen Bereichen sein, die es möglichst ausmerzen gilt. So könntet Ihr einem fußlahmen, aber dafür ballgewandten Spieler verschärftes Sprinttraining als Medizin verabreichen, gleichzeitig bei diesem aber auch auf Übungseinheiten im Freistoßschießen verzichten. Jedoch droht bei zu scharfem Training mit der Zeit eine nicht zu unterschätzende Verletzungsgefahr, die einem Leistungsträger oft eine mehrwöchige Zwangspause verschafft. Um an Spieltagen wegen verletzungsbedingten Ausfällen nicht in die Bredouille zu kommen, empfiehlt es sich, ständig ein Auge auf die Verletztenliste zu werfen.

Im Laufe einiger Wochen trennt sich schnell die Spreu vom Weizen, so daß Ihr Euch langsam mit dem Gedanken an die ersten Spielerverkäufe bzw. Ankäufe anfreunden müßt. Auch in diesem Bereich geht's bei MUFC äußerst realistisch zu. Verkäufe können nämlich nicht, wie dies bisher immer der Fall war, stante pede durchgezogen werden, vielmehr muß sich zunächst einmal ein Käufer für die entsprechenden Spieler finden, was mitunter einige Zeit in Anspruch nehmen kann. Bei einigen Ankäufen läuft im Prinzip das gleiche Verfahren ab. Allerdings könnt Ihr hier einerseits in einem Pool von Spielern nach Talenten suchen, die auf der Verkaufsliste anderer Klubs stehen, aber auch andererseits gezielt nach Ballkünstlern in den einzelnen Vereinen Ausschau halten. Klar, daß die zweite Variante etwas mehr ins Geld geht. Selbstverständlich geht einem „großen Kuhhandel“ eine regelrechte Feilscherei voraus, durch die sich der Preis erheblich drücken oder der Gewinn steigern läßt.

Zu guter Letzt sollen zwei weitere Informationsscreens nicht unerwähnt bleiben, nämlich zum einen eine Liste mit gesperrten Spielern, die Ihr als Trainer natürlich bei Eurer Aufstellung mit einkalkulieren müßt. Eine Art Stimmungsbarometer des eigenen Ansehens in



der Öffentlichkeit stellt zweifelsohne die Presse dar, die ihr bei MUFC ebenfalls, wenn auch nur als Titelbild der Lokalzeitung, einsehen könnte. Im Vergleich mit anderen Fußball-Managern geht das KRISALIS-Produkt eindeutig als Sieger hervor, denn vor allem wirklichkeitsnahe Features, wie z.B. die Vorgehensweise beim Ankauf von Spielern, heben das Programm eindeutig von der großen Masse ab. Freunde dieses Genres dürfen sich jedenfalls aufgrund der zahllosen Möglichkeiten bei der Führung von Manchester United einer lang anhaltenden Motivation gewiß sein.

Sprachliche Barrieren sollte es eigentlich auch keine geben, da MUFC gleich in sechs Sprachen zur Verfügung steht. Eingefleischte Bundesligafans sollten sich jedoch schnellstens auf englische Verhältnisse umstellen, schließlich beinhaltet das Programm alle Feinheiten des Insel-Fußballes, angefangen mit einem etwas anderen Punktesystem bis hin zum F.A. Cup und dem Littlewoods Cup. In technischer Hinsicht wußte der Managerteil ebenfalls vollauf zu überzeugen. Insbesondere die vielen brillanten Grafiken machen das Spielen zu einer wahren Wonne. Des weiteren verfeinern kleine Gags den Spielablauf, wie z.B. die „Live-Ziehung“ der Paarungen der nächsten Pokalrunde. Äußerst durchdacht wurde auch die Steuerung realisiert, die sich durch ein komfortabel zu handhabendes Menüsystem auszeichnet. Doch kommen wir nun zum Sportspiel MUFC.

Der Managerpart geht natürlich nahtlos in den Sportteil über, muß doch vor einem Spiel erst einmal die Mannschaftsaufstellung von Manchester United sowie das Spielsystem geklärt werden. Leider fehlen im Aufstellungsmenü die individuellen Spielerdaten, so daß ohne eine eigene Vorauswahl

der Spieler zu einem früheren Zeitpunkt keine optimale Aufstellung möglich ist. Während des Spieles fallen die „Schwächlinge“ dann ganz schnell durch einen äußerst schwachen Antritt oder andere mißlungene Aktionen auf. Leider können nun aber keine Auswechslungen mehr vorgenommen werden, so daß wohl oder übel mit den „Luschen“ Vorlieb genommen werden muß. Mit derartigen Problemen brauchen sich diejenigen, die

(wohlgemerkt nur bei aktivem Managerteil) den Ausschlag für den Verlauf des weiteren Spieles gibt. Natürlich könnt Ihr Euch auch jederzeit selbst ins Spiel einklinken, indem Ihr einfach eine der beiden Mannschaften übernimmt oder gar zu zweit gegeneinander spielt. Die Programmierer scheinen einfach an alles gedacht zu haben, denn neben Features wie Freistößen, Ecken oder Elfern verteilt der Referee unter Umständen auch Gelbe und Rote

gen werden soll. Das Repertoire der Spieler schließlich umfaßt bis auf den Fallrückzieher so ziemlich alle „Balltechniken“. Die Grafik des Fußballspieles fiel schlichtweg phänomenal aus. Aus insgesamt 15 einzelnen Screens setzt sich das gesamte Spielfeld zusammen. Die Programmierer haben übrigens die im Fernsehen übliche Schrägsicht von der Tribüne aus gewählt, wodurch ein hohes Maß an Übersichtlichkeit erzielt wurde. Lobenswert dürfte sicherlich noch sein, daß sich die Grafik nicht allein auf das Spielfeld beschränkt, sondern ferner noch jubelnde Zuschauermassen und dergleichen mehr umfaßt. Bei einer derart guten Grafik muß einfach Atmosphäre aufkommen, zumal Scrolling wie auch die Sprites und deren Animation ebenfalls recht ordentlich gerieten. Die digitalisierten Soundeffekte tun da ihr übriges. Als kleines Bonbon wurde noch eine Zeitlupenfunktion mit eingebaut, die Tore auf einer modernen „Anzeigetafel“ (in Graustufen) grafisch nachbereitet. Allerdings stimmen die Berechnungen nicht immer ganz mit dem ursprünglichen Geschehen überein. Schön sieht's trotzdem aus.

Beide Spielteile von MANCHESTER UNITED FOOTBALL CLUB gehören zum jetzigen Zeitpunkt ganz ohne Zweifel zum Besten, was der Markt zu bieten hat. Gerade die vielen technischen Feinheiten des KRISALIS-Werkes steigern die Motivation ständig. Meiner Meinung nach kommt kein Fußball-Fan (zunächst aber nur auf dem Amiga) an diesem traumhaften Spiel vorbei. *Torsten Blum*



Die Auswechselbank ist heute etwas schwach bestzt.

den Fußball-Manager ganz still gelegt haben, selbstverständlich nicht herumzuplagen. Die Spielzeit läßt sich übrigens zwischen zehn und 90 Minuten (Echtzeit) frei wählen.

Etwas störend dürfte wohl der Umstand sein, daß eingefleischte Manager den eigentlichen Actionteil nicht abbrechen können, sondern vielmehr bis zum bitteren Ende vor dem Screen ausharren müssen.

Zu Beginn des Spieles übernimmt der Computer die Steuerung beider Mannschaften, deren aktueller Leistungsstand

Karten. Des weiteren joggen ständig zwei Linienrichter auf Ballhöhe mit, was es meines Erachtens noch nie in einem Fußballspielchen zu sehen gab. Einfach phantastisch. Die Steuerung trägt ebenfalls zu einem „reibunglosen“ Spielverlauf bei. Selten ließ sich ein Fußballspiel im Homecomputerbereich so präzise steuern. Vorbildlich können z.B. Ecken und Freistöße getreten werden, läßt sich doch mittels eines kleinen Fadenkreuzes in einem Übersichtsradar der Punkt anvisieren, zu dem der Ball hingezo-

Grafik	11
Animation	8
Sound	9
Realitätsnähe	11
Spaß/Spannung	12
Preis/Leistung	10



Programm: Tennis Cup, System: Amiga (getestet), Atari ST, Amstrad CPC, Preis: ca. 90 DM, Hersteller: Loricel, Frankreich, Muster von: Rushware.

Der Boom ist da! Vorbei sind die Zeiten der endlosen Fußball-Manager (oder...?), der heillosen Fußball-Simulationen und der unheilbaren Fußballtester (Bernd?) – jetzt gibt's Tennis! Schuld an dem neuen Run auf die haarigen Bälle ist wohl nicht unser Boris, sondern die verspätete Einsicht der Hersteller, daß noch keine ansprechende Tennis-Simulation für 16-Bit existiert. Begonnen hatte der Boom mit *Passing Shot* und ging dann über *Great Courts* und *Tie Break* bis hin zu **TENNIS CUP**, dem neuesten Release aus dem französischen Softwarehaus **LORICEL**. Da stellt sich natürlich ganz unwillkürlich die Frage: Welches Game ist das beste? Wir wissen zwar auch nicht, was der freundliche Tankwart empfiehlt, aber da ich die Zeit irgendwie totschlagen muß, kann ich Euch **TENNIS CUP** ja mal ausführlicher vorstellen.

Was mir gleich nach dem Einladen an dem Programm auffiel, war 1.) die nach wie vor verdreckte Monitorscheibe und 2.) die Menüvielfalt dieses frankophilen Sportspiels. Ganz egal, wie die Spielbarkeit von **TENNIS CUP** letztendlich ausfällt: Es ist eindeutig das Tennisgame mit den komfortabelsten Einstellmöglichkeiten. So können zunächst einmal ein bis zwei Spieler gegeneinander antreten, zu zweit ein Doppelwagen oder einer allein mit Computerunterstützung gegen ein ebenfalls rechnergesteuertes Pärchen antreten. Gespielt wird wahlweise ein Gewinnsatz oder „Best of three“ bzw. „best of five“ in einer von drei wählbaren Geschwindigkeitsstufen. Als Austragungsmodus kann ein Schaukampf ausgewählt werden (Einzel bzw. Doppel), der Davis Cup, ein Turnier des Grand Slams oder gar der ganze Grand Slam. Entscheidet man sich für Letzteres, geht's aber immer noch nicht zum Spiel, denn nun muß erstmal der Charakter und die Spielstärke der eigenen Spielfigur kreiert und abgespeichert werden. Dabei besitzt jede Schlagvariante (Vorhand, Lob u.a.) die Grundstärke von 50%. Ideal wären 100%, denn dann werden die Bälle perfekt gesetzt. Ihr habt nun die Möglichkeit, die vorgegebenen Parameter plus dreißig Extrapunkte nach eigenem Gutdünken zu verändern. Sollte dieser mathematische Kraftakt geschafft sein, braucht der Kerl nur noch 'nen Namen. Sorry, liebe FreundInnen (häß-

Mit Netz und doppeltem B.O.D.E.N

liche Schreibweise, nicht?), aber Girls werden von dem Spiel nicht berücksichtigt. Auch die Eingabe zumindest eines weiblichen Namens ist nicht zu empfehlen, wg. dem Aussehen der Sprites und so... Na ja, nun endlich kann's losgehen – oder könnte, denn selbstverständlich dürft Ihr noch ein bisschen trainieren. Klar, daß es hier ebenfalls ein Menü gibt, mit dem ganz bestimmte Schläge mittels Ballmaschine eingeübt werden können. Noch größeres Pech habt Ihr, wenn Ihr einen Schaukampf austragen wollt, denn dann darf noch einer der besten 32 Profispieler als Gegner benannt werden oder – wie könnte es anders sein – ganz fix noch selbst der Feind erschaffen werden. Die entsprechenden Menüs dafür haben wir aber schon vorhin durchgekaut. Bevor's jetzt endlich auf den Court geht, muß noch ein entscheidender Punkt geklärt werden. Nein, gemeint ist nicht das Preisgeld (für den Tester?), sondern der Spielbelag! Im Angebot sind: Sand (Asche), Gras, Hartplatz oder Hallenboden. Und nun geht's endlich zur Sache! Beide Spieler geben sich die Hand und schreiten

den Ball kürzer, da dessen genaue Flugbahn erst recht spät erkannt wird. Diese Schwäche ist jedoch zu verschmerzen, denn **TENNIS CUP** ermöglicht eine Vielzahl von Schlagmöglichkeiten, die das Spiel sehr variabel machen. So richtig ideal ist eine Mischung von Laufen und dem Auswählen eines Schläges zwar nur mit zwei Feuerknöpfen zu bewerkstelligen, doch hat **LORICEL** einen durchaus vernünftigen Kompromiß gefunden. Die Spielfigur kann mit dem Stick frei auf dem Feld bewegt werden und holt dann mit dem Schläger aus, wenn der Feuerknopf gedrückt wird – die Spielfigur steht nun. Wird der Feuerknopf dann wieder losgelassen, wird der Schlag ausgeführt. Welcher das ist, wird durch die Stellung des Joysticks bestimmt, und das auch noch abhängig davon, ob sich der Gegner oder der eigene Tenniscrack am Netz oder an der Grundlinie befindet. So sind Lobs (Joy nach hinten) nur möglich, wenn sich der Gegner am Netz befindet; rückt man selbst ans Netz vor, kann z.B. ein Volleystop (ebenfalls Joy nach hinten!) ausgeführt werden. Auf diese Weise ist es den **LORICEL**-Program-

man den Joystick jetzt nach links gedrückt? War das schon ein Volley? Wie ging doch gleich der Lob? Alles Fragen, die auf Dauer den Spielfluß und vor allem den Spaß hemmen! Hinzu kommt die (schon erwähnte) kurze Reaktionszeit, horizontales Ruckelscrolling und die leider etwas schleppende Animation der Sprites. Hübsch sehen sie ja aus, die Jungs: Sie wackeln mit dem Hintern, haben für jeden Schlag ein anderes Bewegungsschema und sind trotz ihrer O-Beine recht gut zu Fuß. Leider dauert es jedoch immer einen kleinen Tick, bevor der Rechner einen Richtungswechsel ausführt, der Weg zum Netz gerät gar zur Wanderung. Damit nicht genug: Ab der mittleren Geschwindigkeitsstufe tlackert der Ball in zwei VBLs, die Sprites tun's so, wieso nicht ohne ein kleines Ruckeln. Und bei niedrigster Geschwindigkeit wird's ganz schön lahmarschig. Wenn doch wenigstens die Trefferabfrage großzügiger wäre, um diese irritierenden Schläge ins Leere zu verringern! Die falschen Nationalhymnen und das peinliche, mißlungene Auf-dem-Schläger-Herumtrampeln nach verlorenem Spiel kann man ja außer Acht lassen. Die programmtechnischen Schwächen und die komplizierte, durchaus durchdachte Steuerung erschweren zusammen das Handling aber doch enorm. Damit wir uns nicht falsch verstehen: **TENNIS CUP** ist ein gelungenes Tennispiel, das Spaß machen kann. Die beeindruckenden Spiel- und Schlagvarianten sorgen für Laune und langanhaltende Motivation, die Grafik ist gut, der Sound mit netten Effekten unterlegt, wenn auch etwas langatmig. Bei einem Vergleich mit anderen Games dieser Art liegt **TENNIS CUP** leicht über dem Niveau von *Great Courts* und unter dem von *Tie Break*. Wer schnell ins Spiel kommen will, sollte *Great Courts* wählen, wer Technik und Spielbarkeit liebt, wird *Tie Break* mögen. Perfektionisten und eingefleischte Tennis-Freaks, die alles auf einmal möchten und sich mit Engagement stundenlang ins Spiel reinknien können, sollten sich **TENNIS CUP** holen. Ich persönlich wäre für **TENNIS CUP II**, ohne gesplitteten Screen, aber dafür mit sauberer Animation und großzügiger Trefferabfrage. Höre ich Widerspruch? Wohl kaum...

Michael Suck



Komfortabel: Tennis Cup

alsdann gemessenen Schrittes auf ihre Seite des Netzes. Die Besonderheit hierbei ist der gesplittete Bildschirm, d.h. beide Spieler können auf je einer Bildschirmhälfte aus dem besten Blickwinkel betrachtet werden. Der Vorteil liegt auf der Hand: Im Zwei-Spieler-Modus kann jeder Spieler seinen Tenniscrack von der idealen Perspektive aus steuern. Leider hat das Ganze auch einen kleinen Haken: Der Blick in die Tiefe, also hinter das Netz, verengt sich extrem. Dadurch wird die Reaktionszeit bei einem ankommenden

mierern gelungen, Schmetterbälle, Lobs, Stops, Halbflugbälle, Slice-Topspin- und gerade Schläge in dem Programm unterzubringen. Und jeder Ball kann ganz nach Belieben in die Ecken des gegnerischen Feldes gesetzt werden!! Bei aller Euphorie über diese technische Meisterleistung sollte nicht verschwiegen werden, daß diese Art der Steuerung viel, viel Eingewöhnungszeit braucht, bis gelungene Ballwechsel zustande kommen. Und selbst nach stundenlangem Spielerei treten in der Hitze des Gefechts noch viele trübselige Fehler auf. Hat

Grafik	9
Sound	8
Realitätsnähe	10
Spaß/Spannung	9
Preis/Leistung	9



Wir verkaufen Software.. nicht Verpackungen!

* C64/128 * C64/128 * C64/128 * C64/128 * C64/128 * C64/128 *

Ultimate Intro Studio

Das ULTIMATE INTRO STUDIO ist ein Intro-Maker der Spitzenklasse. Programmiert wurde er von Sebastian Broghammer von der Gruppe "711". Ein mit UIS erstelltes Intro ist kaum von einem frei programmierten Intro zu unterscheiden. Mitgeliefert werden 10 RoMuzak-Musikstücke, 12 Zeichensätze und 3 711-Logos. Die 2. Diskettenseite ist mit Unter-Routinen vollgepackt, die von UIS aus nachgeladen werden können. - Best.-Nr.: UIS

19,90 DM

X-Apple's Intro Architect

Wer kennt sie nicht, die Gruppe X-Apple, die durch Ihre tollen Grafiken und Demos bekannt sind. Einer der Programmierer, Joachim Fräder, der bereits durch den Demo-Designer gezeigt hat, was er kann, hat sich diesmal selbst übertroffen. Er schuf den XIA. Wir wollen nicht viel verraten, aber er stellt alles von uns bisher angebotene in den Schatten, wenn es um Demo- oder Intro-Maker geht. Selbstverständlich liefern wir auch diesmal Musik (RoMuzak), Zeichensätze und vieles andere mehr mit. - Best.-Nr.: XIA

24,90 DM

Andere Produkte aus eigener Herstellung

Best.-Nr.:	Artikel	Preis in DM	Best.:	Artikel	Preis in DM
SW	Shadow-Writer	14,90	CS	C.O.P.-Shocker	29,90
DD	Demo-Designer	14,90	LA	Laurin	14,90
DDE	Demo-Designer-Erweiterung	11,90	RO	RoMuzak	24,90
DD+DDE	DD+DDEzusammen	24,90	ID	Intro-Designer	19,90
MGOS	MGOS Classic V2.2	29,90	GGD	Game-Graphics-Designer	19,90
DMDL	Demo Maker de Luxe	19,90	AS	Adress-Securer	14,90
DMDLE	DMDL-Erweiterung	14,90	SP	Sicherheits-Paket (CS+LA+AS)	54,90
DMDL+DMDLE	DMDL+DMDLE zusammen	31,90	GMP	Game-Maker-Paket (PA+RO+GGD)	69,90
PA	Professional-Ass	29,90	Demon	Demo-Demon	14,90
DF	Double Falcon	14,90			

* Amiga * Amiga * Amiga * Amiga * Amiga * Amiga * Amiga *

Professional Music Artist

Bei diesem Musik-Editor wurde nicht so viel Wert auf Design gelegt, sondern auf seine Funktionsvielfalt. Es stehen mehr als 250 K-Byte für Musikdaten zur Verfügung. 32 versch. Samples/Instrumente können eingeladen werden. Bis zu 80 Minuten Musik abspielbar. - Best.-Nr.: PMA

34,90 DM

* Public Domain * Public Domain * Public Domain * Public Domain *

Public-Domain-Software ist die preiswerte Alternative zur Raubkopie!

Eigene Serien:
C64 (z.Zt. 162 Stück) beidseitig - Einzeldisk. 5,00 DM - ab 10 Stück je 4,50 DM - ganze Serie 599,00 DM
AMIGA (z.Zt. 29 Stück) - Einzeldisk. 7,00 DM - ab 10 Stück je 6,50 DM - ganze Serie 159,00 DM
Fremde Serien:
AMIGA (z.Zt. ca. 3.500 Stück) - Einzeldisk. 5,50 DM - ab 10 Stück je 4,50 DM - ganze Serien a. Anfr.

Versandkosten: Vorkasse Inland 3,50 - Vork. Ausland 5,50 DM - Nachnahme 7,50 DM (incl. Zustell-Gebühr)

Krefelder Straße 16
5142 Hückelhoven 2

Digital Marketing
Software Herstellung und Vertrieb
Dieter Mückter

Tel. 0 24 35 / 20 86
oder 4 28





The Stewards Have Decided
The Winner Is Derby Creek

WIR

ESSEN HEUT' MAL PFERDEFLEISCH

Programm: Grand National, System: Commodore Amiga (only), Preis: ca. 70 Mark, Hersteller: Elite, Walsall, England, Muster von: Gill, Elite, England.

Im Jahre 1985 hatte ich bereits die Gelegenheit, **GRAND NATIONAL** auf dem Spectrum auszuprobieren. Damals gab's noch keinen echten „Action-Teil“ und noch keine ASM. Deshalb kein Konvertierungsbericht, sondern eine Neubetrachtung der Amiga-Version aus dem Hause **ELITE**!

GRAND NATIONAL beschäftigt sich mit dem alljährlich in England stattfindenden Spektakel, das wegen „übertriebener Härte“ von deutschen Sport-schauen indiziert wurde. Keine Berichte. Das härteste aller Splee Races lockt allerdings auf der Insel immer noch eine Vielzahl von Zuschauer auf die Rennbahn und vors TV. Der Turf ist, weil Veranstaltung im englischen Sommer ausgetragen, bisweilen ziemlich tief, die Hindernisse (gewaltige fürs Pferd z.T. nicht übersehbare Heckenanlagen!) dagegen sehr hoch und breit. Die „moderne Bärenhatz“ (Anspielung auf blutrünstige Vergnügung bis ins 18. Jahrhundert) hat auch die britischen Tierschützer auf den Plan gerufen. Leider ohne Erfolg. Nur für den Schlachter, der an Ort und Stelle per Gnadenschuß getötete Tiere (Beinbrüche!) gleich in seinen Hänger laden kann...

Doch nun zum Game! Bei **ELITE's** **GRAND NATIONAL** handelt es sich um eine Kombination aus „aktivem“ Pferdesport und gleichzeitigem Wetten (Letzteres kann wirklich süchtig machen, wenn man mal auf 'ner Rennbahn war, echt! Auch bei kleinen Einsätzen). Der Spieler erhält zunächst eine Anfangssumme von 10.000 Pfund Sterling. Mit diesem Geld kann er nun auf die verschiedenen fürs betreffende Rennen gemeldete Pferde setzen oder aber einen

eigenen Gaul erwerben und für die Restsumme wetten.

Die Steuerung erfolgt in der „aktiven“ Jockey-Phase über Stick, alle anderen finanziellen und strategischen Sachen werden mit der Maus erledigt. Mit Hilfe einer im Screen befindlichen „Zehner-Tastatur“ (plus Scrolling-Tasten sowie ENTER und DELETE) folgt man den Instruktionen auf dem Bildschirm. Bitte auch nicht vergessen festzulegen, wie viele Jahre man am Rennzirkus teilnehmen möchte (Start: 1990). Gehen wir nun mal vom Regelfall aus: Man klicke das „Pfund-Zeichen“ an und kaufe einen Klepper, den man sich gerade so leisten kann. Auf jeden setze man nun, reiterisches Können vorausgesetzt, eine hohe Summe; den Rest kann man sparen oder auf andere besser eingestutete Pferde verwetten („BET“-Symbol anklicken). Der Wettmodus: (1) für Sieg (bringt die angegebene Gewinnquote) oder (2) für den Vierer-Einlauf (das oder die Pferd(e) müssen sich unter den ersten Vier platzieren).

Nun geht's über zum Rennen. Dazu den Smoking gegen die Jockey-Kleidung getauscht und den Stick in die Hand genommen. Auf Klick geht das Rennen ab. Man befindet sich zunächst (unrealistisch) am Ende des 38er-Feldes. Den Stick nach vorn bewegen, um Geschwindigkeit aufzubauen (siehe Anzeige links!). Gleichzeitig sollte man sein Augenmerk auf den rechten Indikator richten, der die Energie des Pferdes angibt. Merke: Zu Beginn des (für mich persönlich zu langen) Rennens nicht zu schnell angehen, da dem Gaul sehr schnell die Nüstern qualmen; er bricht einfach zusammen. Bei den Hindernissen kommt es auf das geschickte Timing beim Sprung an (Feuerknopf!). Rafft man es nicht oder wird man von Mitkonkurrenten gestört (Abdrängen erlaubt!), verfängt sich das Hoppe-Tier in der Hecke, der Roßreiter wird zu Boden geschleudert. Während dieser mit den Fäusten wütend den Turf bearbeitet, bemüht sich der Amiga, das Endresultat einzuladen. Hier sehen und hören (hervorragende Sprach-

ausgabe mit Lautsprecher-Hall-Effekt in klarem Englisch!!!) wir die Platzierung der ersten Vier.

Nun checken wir, ob wir was gewonnen haben und welche Verletzung sich das Pferd zuzog (reicht von verstaucht bis tot). Die „Qualitäten“ des Renners sind nun – naturgemäß – etwas gesunken. Wir verkaufen es also. Wenn's tot ist, bringt's beim Schlachter immerhin (nach Gewicht?) noch 'n Tausender.

Bei meinen **GRAND NATIONAL**-Versuchen konnte ich sehr schnell feststellen, daß genaues Timing beim Absprung und geschicktes Haushalten mit der Energie zu einem möglichen vierten Platz führen kann. Da das „Anfangspferd“ eine hohe Gewinnausschüttung garantiert, kommt soviel Knete zusammen, daß man sich ein besseres leisten kann und sollte. Zudem kamen die Einnahmen aus den Wetten. Im Endeffekt hatte ich einen sauguten Rennstall mit bis zu vier Gäulen, der ein erträglich Maß an Kohle einbrachte. Man muß halt nur auf die Form der Tiere achten, rechtzeitig verkaufen und ab und an mal auf den eingeblendeten Favoriten des nächsten Rennens 'ne Stange Geld setzen. Wer allerdings mit einem Spitzenpferd auf die Nase fällt, ist bald ein armer Mann.

GRAND NATIONAL überragt sicherlich nicht in grafischer Hinsicht, hat aber durch die Verbindung von Action und Strategie einen guten Eindruck hinterlassen. Wer mal vom Fußball-Manager angetan war, könnte sich u.U. auch für den (harten) Pferdesport erwärmen.

Manfred Kleimann



Hoppe, hoppe Reiter... bis die Nüstern krachen!

Grafik	7
Handhabung	7
Strategie	8
Motivation	9
Preis/Leistung	8



PARIS DAKAR

Das OFFIZIELLE SPIEL
zur RALLYE



Thierry Sabine organisation



TRAINIEREN SIE
„PARIS-DAKAR 90“ UND
TEILEN SIE UNS IHR
BEST-RESULTAT BIS SPÄTESTENS
15. JUNI 1990 MIT

**GEWINNEN SIE
EINEN
PEUGEOT 205**



IM GROßEN **TOMAHAWK-EUROPAWETTBEWERB**
BONICO
IHR SOFTWARE PARTNER

SM aktueller
software
markt
Die Computer Software Fachzeitschrift

Ab geht die Post!
Am 27. Juli 1990 wird im großen Europa-Finale der
Sieger und Gewinner des Peugeot 205 Junior
ermittelt und präsentiert! Sie finden die
Teilnahmekarten und Spielregeln im
Computerspiel „Paris-Dakar 90“
oder einfach anfordern bei:
Bonico, Ebinger Str. 1
6000 FRANKFURT
MAIN 90

TOMAHAWK

IM BLICKPUNKT

COMBO RACER GREMLIN tritt auf's Gas!

Dank Manfred und Gabi, die nach Rietberg gefahren sind, um neuen „Stoff“ zu besorgen, habe ich nun ein weiteres GREMLIN-Game auf meinem Schreibtisch liegen: COMBO RACER ist ein Programm, das sich zum Glück positiv von der Masse der Rennspiele unterscheidet. Man sitzt nicht – wie gewohnt – in einem stinknormalen Wagen, sondern in einem Zweiergespann samt Beifahrer (der am Spielgeschehen teilhaben kann). So, beenden wir nun diesen knapp gehaltenen Vorspann und wenden uns dem mir freudestrahlend entgegenblickenden (weil hungrigen) Amiga 500 zu.



Auf der Geraden Vollgas geben!

Programm: Combo Racer, **System:** Amiga (previewed), Atari ST (zwei Wochen nach Amiga), **Preis:** ca. 80 DM, **Besonderheit:** Zwei-Spieler-Modus; simultan, **Erscheinungstermin:** Anfang Mai, **Hersteller:** Gremlin, England, **Muster von:** Ariolasoft, Rietberg.

Auf zwei Disks befindet sich AGREMLINS neueste Entwicklung, COMBO RACER. Allerdings handelt es sich keinesfalls um eine „In-house“-Produktion; wie viele meinen, sondern um eine Auftragsarbeit, die von den fleißigen Programmierern des Labels IMAGITEC, bekannt durch die guten Umsetzungen von Rainbow Arts' Rock'n'Roll und diverse andere Highlights in der Computer-Szene, ausgeführt wurde. Entwickelt wurde das Game auf dem Amiga (es kann also keiner über „wieder'ne ST-Konvertierung“ und so meckern) und (nach Aussagen von GREMLIN) enthält COMBO RACER superhypermegagigaterragute 3-D-Routinen. Diese sollen (laut GREMLIN) dem

Spiel den realistischen Touch verpassen. Doch lassen wir erst einmal die technischen Details und legen los.

Das Besondere an COMBO RACER ist der Zwei-Spieler-Modus. Wählt man diesen an, kann (darf, muß) ein zweiter Spieler den Beifahrer übernehmen. Der Beifahrer muß durch geschickte Gewichtsverlagerungen in den Kurven mittels Joystick oder Keyboard den Fahrer unterstützen. Also schnappe ich mir Cruiser Klaus (den Cadillac-Loser) als Beifahrer. Bevor wir losheizen, begutachten wir die acht ver-

schledenen Strecken, die GREMLIN „mitliefert“; und die sind wahrlich nicht von schlechten Eltern. Doch der Cruiser und ich (Torsten O.) wollen uns lieber einen eigenen (persönlichen) Track erschaffen. Dazu stellt COMBO RACER ein Construction Kit zur Verfügung. Über das Hauptmenü gelangt man in ein Untermenü, in dem eigene Strecken entworfen werden können. Hier werden wir mit dem ersten Problem konfrontiert: In weiser Voraussicht habe ich in Port 1 'nen Stick gesteckt, doch das Construction Kit unterstützt den Stick nicht, so daß ich ihn wieder aus'm Port 'rausriemeln muß (shit). Mit dem Mäuslein geht's dann ans Designen. Cruiser und ich wissen schon, was gut ist, nämlich: endlos lange Geraden und möglichst wenig Kurven, damit man volle Kanne mit qualmenden Socken (Reifen) die Strecke entlangheizen kann. Ein paar Steigungen und Tunnel werden auch noch „erschaffen“. Jetzt wird nur noch abgespeichert und auf geht's: Rot, Grün! Ich dreh' den Hahn auf, und die Kiste braust los. Rein in den zweiten Gang, Gas, dritter, Gas, vierter, noch mehr Gas, bei 100 Meilen schalte ich in den fünften, und bei 130 Meilen ist dann schließlich der sechste und letzte Gang dran. Klaus tropft vor Angst schon der Schweiß von der Stirn (hä, hä, hä). Nun kommt die erste kleine Steigung, die Kiste hebt für 'nen kurzen Moment ab, und die Räder dreh'n durch. Anschließend folgt eine langgezogene Rechtskurve, die ich ohne mit der Wimper zu zucken mit 145 Meilen nehme, mein Beifahrer (Klaus) lehnt sich nach innen, damit wir nicht aus der Kurve fliegen. Die Kurve wird immer

enger, enger und enger; vielleicht sollte ich den Fuß vom Gas nehmen (äh, Finger vom Feuerknopf). Zum Glück schaffen wir's, unbeschadet durch die Kurve zu jagen und heil ins Ziel zu kommen. Tja, doch dies war die Practice-Runde: Jetzt geht der Spaß erst richtig los: Wir fahren das „richtige“ Rennen. Zuvor müssen wir uns zwar qualifizieren, doch das machen wir mit links. Als Spitzenteam sind wir, Klaus „Cruiser“ Segel und Torsten „Hip House“ Oppermann, einfach unschlagbar (wir haben uns schon fürs Marlboro-Abenteuer-Team beworben...). Die vom Compi gesteuerten Gegner bekommen immer nur Abgaswolken (von unserem Gespann) zu Gesicht. Fairerweise muß an dieser Stelle erwähnt werden, daß diese Version (nach Angaben des Herstellers), welche übrigens an die gesamte deutsche Presse gegangen sein dürfte, nur zu 70 Prozent fertiggestellt ist. Daher ist das Verhalten der Gegner noch etwas loserhaft.

Die Grafiken werden – hoffentlich – auch noch einmal überarbeitet, denn in der Anleitung stand was von Brücken und so, doch, entweder sind alle aus dem Hause Tronic blind, oder (was wohl eher hinkommt) die Brückengrafiken sind noch nicht integriert.

Ansonsten gibt's an der Grafik nichts auszusetzen, denn das Scrolling (in zwei Ebenen) ist sehr flüssig, und der gesamte Spielablauf ist ziemlich schnell. Von den superduperüberober-und-undersoguten Grafikroutinen habe ich zwar nichts bemerken können, doch, das soll mich nicht stören. Die realistischen Soundeffekte (digitalisiert) passen zum Spielgeschehen und sind „Amiga-Standard“, d.h. rausch- und ebenfalls „ruckelfrei“.

Wollt ihr Cruisers Meinung zu diesem Spiel hören: „Für COMBO RACER laß' ich sogar meinen V8 in der Garage!“. Und das will schon was heißen, meine ich, oder?

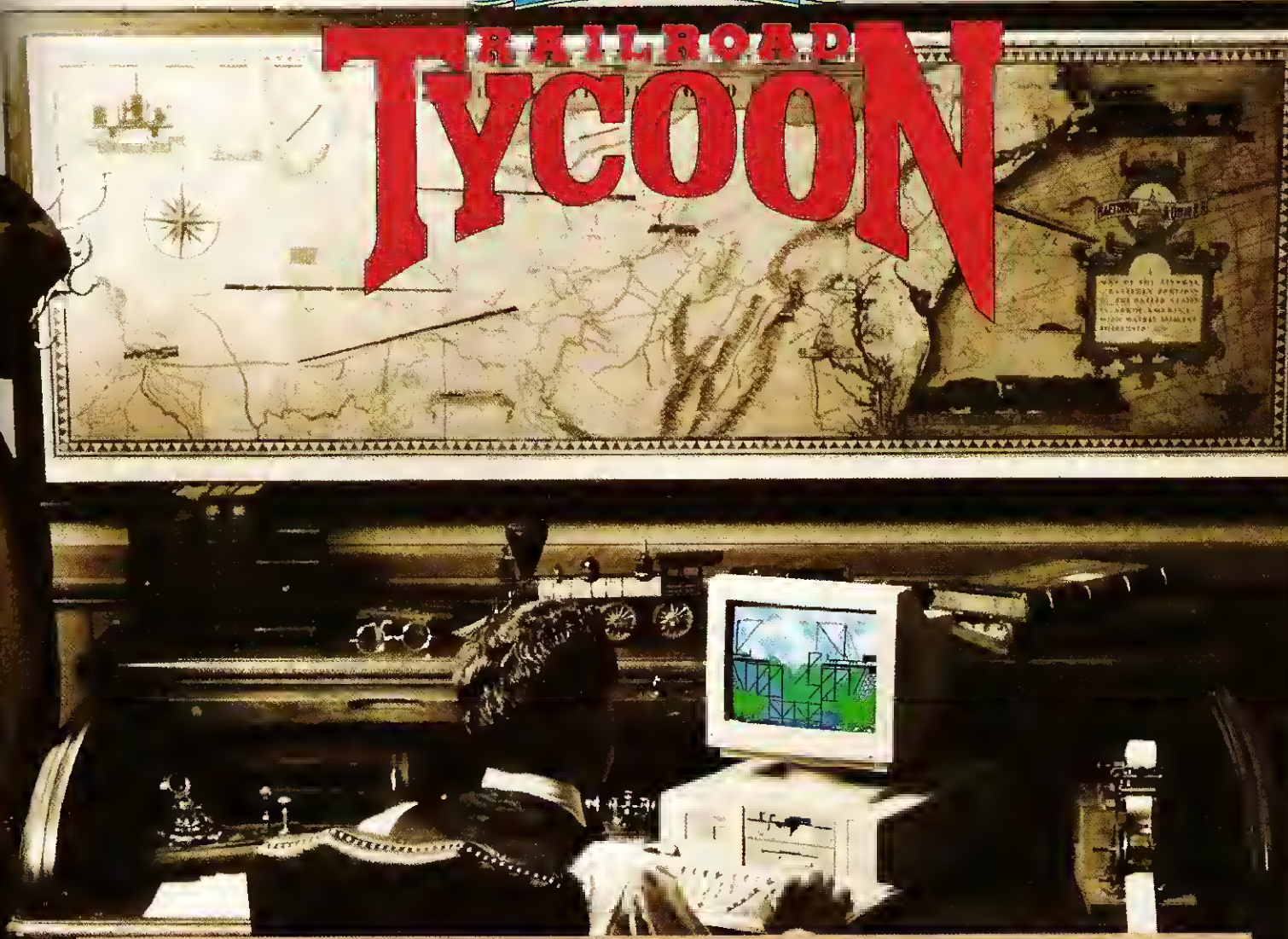
TORSTEN OPPERMANN
Beifahrer: CRUISER

Besonderheit: Vorabversion
Grafik 9
Sound 8
„Vor“-Motivation 10
(top)/11 (ks)



Sid Meier's

RAILROAD TYCOON



Bauen Sie sich eine Nation nach ihren Vorstellungen.

Begeben Sie sich in das goldene Eisenbahnzeitalter. Ihrer Fantasie und Vorstellungskraft sind keine Grenzen gesetzt: Sie alleine entscheiden über das Schicksal einer Nation! Atemberaubende Geschäfte. Schwierige Entscheidungen. Aufregung, Herausforderung und Liebe zum Detail. Mit RAILROAD TYCOON präsentiert Sid Meier Ihrem PC ein ganzes Zeitalter. Railroad Tycoon versetzt Sie in das goldene Eisenbahnzeitalter: Sie verfügen über sämtliche wirtschaftlichen Ressourcen des industriellen Zeitalters und kontrollieren jene so schwierigen und konfliktreichen wirtschaftlichen Entwicklungen, die die Welt ins 20. Jahrhundert katapultieren würde. Die Eisenbahnindustrie und alles was damit zusammenhängt befindet sich unter Ihrer Leitung. Jede Ihrer Entscheidungen wirkt sich unmittelbar auf Ihrer Umwelt aus: Sie alleine entscheiden über das Schicksal von Städten, die wirtschaftliche Gesamtsituation und letztendlich über den Erfolg ganzer Industrien. Zu Ihren Aufgaben gehört es, festzulegen, welche Eisenbahntypen auf Ihrem Schienennetz laufen. Natürlich entscheiden



Demnächst erhältlich für IBM & Kompatible.

Sie auch über die Zeitpläne und die zu transportierende Fracht. Beginnend in den ersten Jahren des 19. Jahrhunderts und durch das ganze moderne Zeitalter hindurch arbeiten Sie an einem steten Aufschwung der Eisenbahnindustrie. Mit Genuß beobachten Sie Ihre Machtzunahme bei gleichzeitig steigendem Wohlstand in den Städten – und – im Schatten Ihres Erfolgs, den Zusammenbruch anderer Industriezweige.

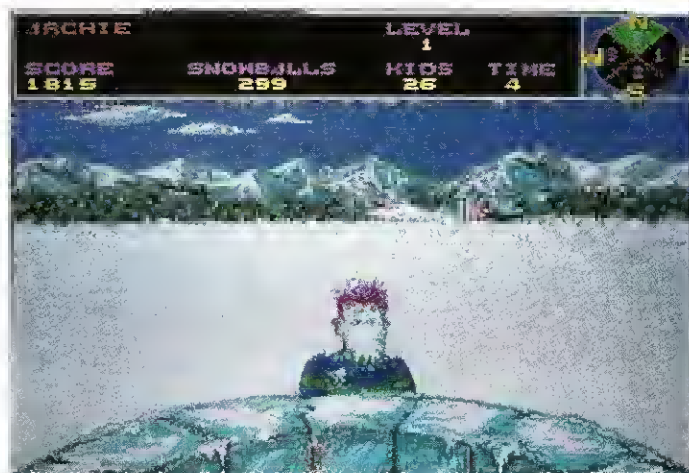


Doch der Erfolg ist Ihnen keineswegs sicher: Naturkatastrophen wie etwa Stürme oder Überflutungen und natürlich auch von Menschen herbeigeführte Konflikte wie beispielssweise Streiks und Lohnkämpfe können Sie von heute auf morgen ins Armenhaus befördern!

Und seien Sie vorsichtig! Sie sind nicht der einzige Tycoon da draußen! Andere brillante Industriebossen, Ihrem wirtschaftlichen Erfolg ein Ende zu bereiten.

MICRO PROSE
SIMULATION • SOFTWARE

Wiesbadener Str. 89 6503 Mainz-Kastel



Programm: Ski or Die, **System:** PC (CGA, TGA, EGA, AdLib, MT-32) 16bit und C-64 folgen in Kürze, **Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Electronic Arts, England, **Muster von:** Hersteller.

Vor ein paar Jahren brachte ein US-amerikanisches Softwarehaus namens Epyx ein Game heraus, das sich zu einem echten Dauerbrenner entwickelte. Die Rede ist von den schon legendären Summer Games. Dieses Sportgame zog seinerzeit jeden Freak in seinen Bann. Völlig klar, daß Epyx auch weiterhin auf Spiele dieser Art setzte und kurze Zeit später den Nachfolger Summer Games II veröffentlichte. So ging es über Winter-, World- bis hin zu den California Games heiter weiter (jetzt auf Sat 1!). Nach California Games verliehen die Programmierer jener Erfolgsserie Epyx allerdings

RODNEY'S BACK • JETZT

Electroni Arts' langersehnter Nachfolger

und wanderten über zu ELECTRONIC ARTS. Dort ging's dann mit neuen Kräften ans Werk. Als erstes Produkt der „Übersiedler“ erschien 1988 die Skateboard-Simulation Skate or Die, die massig Erfolg ernten konnte.

Jetzt, knapp zwei lange Jahre später (Mensch, wie die Zeit vergeht), bringt EA den Nachfolger auf den Markt: SKI OR DIE schimpft sich das Ding, in dem sich alles rund um Schnee, Skier und Snowboards dreht. Vom Aufbau her ähnelt SKI OR DIE dem Vorgänger Skate or Die ganz kräftig.

Wieder ist Rodney derjenige, der den Spieler in seinen Shop einlädt, der als eine Art Hauptmenü anzusehen ist. Rodney stellt einige sehr nützliche Funktionen zur Verfügung: Wahl der Steuerung (Joystick oder Keyboard), Eingabe der Spieleranzahl (1-6), Eingabe der Spielernamen, Spielmode (Wettkampf oder Training), Highscore-Tabelle (wird abgespeichert), Musik (an oder aus). Bevor man loslegt, wählt man erst einmal die Steuerdingens (also, Joy oder Tasti) und gibt den Namen ein. Danach muß zwischen dem Trainings- und

dem Wettkampfmodus entschieden werden. Sind all diese „Vorarbeiten“ erledigt, geht's aufin Rodneys Wunderwelt des Schnees. Dort besteht die Möglichkeit, an einer der fünf Diszi-



»Kurz und gut: Super!«

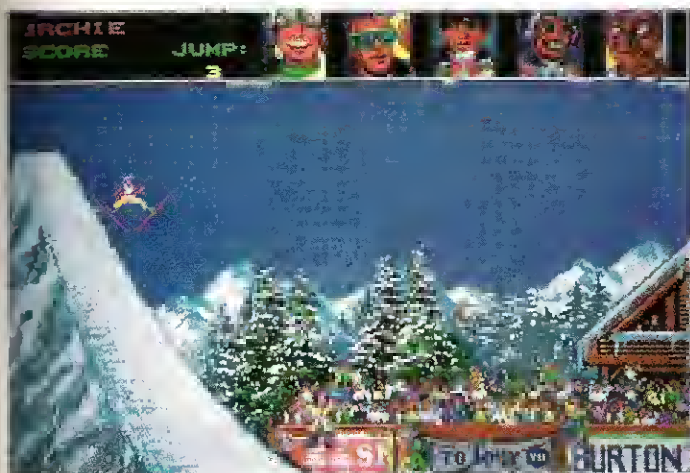


Das Hauptmenü. Von hier aus geht's zu den verschiedenen Austragungsstätten.

plinen teilzunehmen oder sich für die Teilnahme an einem Wettbewerb zu entscheiden, der alle Disziplinen beinhaltet. Ich entschieße mich (einer muß Euch ja die Drecksarbeit abnehmen) für „Compete all“. Ich will/muß/soll/darf Euch nämlich alle Sport(?) -Arten beschreiben.

Los geht's mit Halfpipe-Snowboarding: Auf'm Snowboard stehend geht's in einer Art Halbröhre steil bergab. Innerhalb von zwei Minuten müssen jede Menge Punkte ergattert werden. Wer die gewagtesten Kunststücke vorführt, bekommt die höchste Punktzahl. Am oberen Bildschirmrand ist die Grafik eines Kommentators (Rodney) zu sehen, der zu jeder artistischen Einlage seinen Senf zugibt. Um aus ihm ein Lob herauszukitzeln, muß schon was echt „Fieses“ gemacht werden. Am meisten Punkte bekommt





AUF SKIERN!

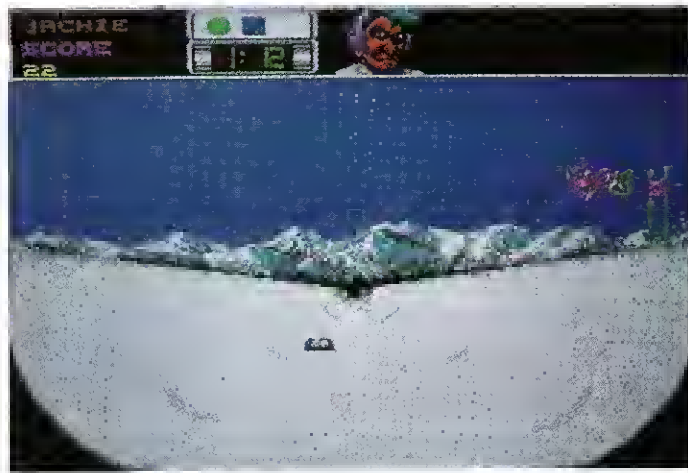
von SKATE OR DIE

man fürs Herausspringen aus der Pipe mit anschließenden Drehungen und Verknotungen. Dabei gilt das Prinzip „Einfalls-winkel gleich Ausfallswinkel“, sonst landet man des öfteren mit dem Kopf zuerst im eiskalten Schnee, und auch wenn das für manch einen erfrischend kühl ist, sollte doch davor gewarnt werden, denn Punkte werden selbstverständlich nicht an Bruchpiloten verteilt. Sind die zwei Minuten mehr oder weniger heil überstanden, gibt's – besonders gewagte Showeinlagen vorausgesetzt – noch 'nen saftigen „Tricky“-Bonus.

Vorsicht vor hernannahenden Schneebällen heißt's bei der zweiten Disziplin, dem **Snowball Blast**: Man befindet sich in einer Art Festung in der Mitte eines riesigen Feldes. Aus allen Himmelsrichtungen kommen nun wildgewordene Kids angerannt, um einen mit Schneebällen zu bewerfen. Angriff ist die beste Verteidigung. Deshalb warten 200 Schneebälle sehnsüchtig auf ihren „Empfänger“. Es gilt nun, 50 Kids mit Schneebällen zu befeuern, bevor man selbst in einen Schneemann verwandelt wird. Wenn man sich von den Ouägelstern befreit hat, geht die Aktion mit erhöhtem Schwierigkeitsgrad von vorne los, so lange, bis man nicht voller Aale, sondern voller Schnee ist (und das geht schneller, als man denkt). In schwindelerregende Höhen führt uns das Tiefschnee-Skifahren, **Downhill Blitz**. Nach einer etwas „unsanften“ Landung auf dem Gipfel eines Berges heißt's „Ski Heil“ bzw. „Hals- und Beinbruch“, denn halbscherische Pisten warten schon

ungeduldig darauf, befahren zu werden. Neben viel zu scharfen Kurven, bietet die Strecke auch Sackgassen, denen man entweder ausweicht oder an deren Ende man einen gewagten Sprung ausführt, um an Bonuspunkte zu kommen. Etwas humaner sind die beiden Huckelpisten: dort wird dem Spieler die Möglichkeit gegeben, sein Punktekonto durch Trickski-Einlagen aufzubessern. Schafft man es unter der vorgegebenen Zeit möglichst unbeschadet bis ins Ziel, darf man sich auf einen saften Zusatzbonus freuen. Das Verhalten des Ski-Fahrers (nach dem Rennen) zeigt übrigens, wie gut man seine Sache gemacht hat, zerbricht er seine Skier, darf man in Zukunft seine Visitenkarten mit dem Zusatz „Loser“ versehen. Reißt er hingegen jubelnd seine Arme hoch, kann man sicher sein, gemogelt zu haben, denn selbst ich als alter „Ski-or-Die-Hase“ (hüstel, hüstel) habe nur ein- bis zweimal diese Geste zu Gesicht bekommen.

Die nächste Sportart hat starke Ähnlichkeiten mit dem Ski-Kunst-Springen von *Winter Games* (komisch, komisch). Bei **Acro Aerials** geht's nämlich genau um diese eine Sache – das Ski-Kunst-Springen. Gegenüber dem ersten Versuch bei *Winter Games*, hat man nun einiges dazugelernt und die *Ski-or-Die*-Fassung dementsprechend aufgepeppt. Gesteuert wird folgendermaßen: Während des Herabfahrens von der riesigen Rampe kräftig den Joystick hin- und herrudeln, um Schwung zu holen. Nach dem Absprung von der Schanze müssen mit Hilfe des Joysticks waghalsige Kunststücke vorge-



führt werden. Fünf abgedrehte Punktrichter vergeben anschließend ihre objektiven (?) Wertungen. Zehn Punkte sind das absolute Maximum, das es zu erreichen gilt. Mit zwei Salti in Kombination mit zwei Figuren ist dies auch ohne weiteres machbar. Ein *Toobin'*-mäßiger Gummireifen dient bei der letzten Disziplin, **Inner Thrash**, als Schlitten. Hier muß man entweder gegen Computergegner Lester oder einen menschlichen Gegner antreten und (mit allen Mitteln) versuchen, als erster im Ziel einzutreffen. Auf dem Weg dorthin liegt so manch nützlicher Gegenstand herum (Taschenmesser, Gabeln usw.), den man wirkungsvoll als „Waffe“ einsetzen kann. Allerdings ist größte Vorsicht angesagt, sonst macht's nämlich unterm eigenen Hintern „psscht“, und dann ist wirklich die Luft raus! Als krönender Abschluß darf dann noch die Gesamtbewertung begutachtet werden, die – wie alle anderen Highscores – auf Disk/Festplatte abgespeichert wird.

ELECTRONIC ARTS hat mit **SKI OR DIE** wieder einmal einen absoluten Hammer gelandet, der nahtlos an den Erfolg des Vorgängers *Skate or Die* anknüpft.

Das ganze Spiel ist von vorn bis hinten nahezu perfekt durchgestylt, technische Mängel sind nicht aufgetreten. Alle Grafiken sind echt gut gezeichnet und machen auf EGA und CGA einen hervorragenden Eindruck. Leider wird die VGA-Karte nicht unterstützt. Am allerbesten gefällt mir persönlich aber der Sound, der von keinem Geringeren als Altmeister Rob Hubbard stammt und durch ein kleines Zusatzkärtchen namens *AdLib* erst richtig zur Geltung kommt. Da merkt man sofort, daß ein Profil am Werke war: Endlich hebt sich die *AdLib-Musi* mal von dem üblichen *AdLib-„Gepiepe“* ab. Rob hat's uns mal wieder gezeigt! Ein absolutes Meisterwerk, auch wenn's mir eigentlich ein bißchen zu heavyist. **SKI OR DIE** ist ein Sportspiel, das sich jeder PC-Freak schleunigst besorgen sollte, denn es bietet alles, was das Herz eines jeden Spielers begehrt. Danke, Electronic Arts! *Torsten Oppermann*

Grafik/Anim.	10 (CGA)/10 (EGA)
Sound	... 7 (PC-int.)/11 (AdLib)
Realitätsn. Ansichtss.
Spaß/Spannung 11
Preis/Leistung 10



Das Downhill Blitz fordert dem Spieler alles ab. (Fotos: EGA)

IM BLICKPUNKT

Der englische Software-riesen **CAPCOM/U.S. GOLD** scheint bei **STRIDER** den „Salto ins Jenseits“, wie Michael seinen Testbericht zu dieser Automatenumsetzung übertitelte, recht gut überstanden zu haben. Schließlich steht uns mit **BLACK TIGER** schon in Bälde der Nachfolger ins Haus. Zwar wird es ohne Zweifel noch ein Weilchen bis zum Erscheinungstermin dieses Actiongames dauern, was uns aber nicht davon abhalten soll, über die ersten spielbaren Ergebnisse des Projektes **BLACK TIGER** zu berichten.

Im Vergleich zu anderen Vorabversionen, die sich vom späteren Endprodukt nur wesentlich unterscheiden, zeigen sich bei **BLACK TIGER** für den **Atari ST** momentan lediglich Bruchstücke dessen, was es wohl in der entgültigen Fassung zu bestaunen gibt. So haben die Verantwortlichen von **CAPCOM/U.S. GOLD** bislang nur einen Level auf die Beine gestellt, sicherlich auch mit dem Hintergedanken, die Spannung auf das fertige Produkt ein wenig hochzuschrauben. Selbst an der Spielstory wird noch kräftig gedichtet, so daß sich nur schemenhaft erahnen läßt, worum es bei **BLACK TIGER** später gehen wird. Deswegen nur soviel: Der Spieler schlüpft wieder einmal in die Rolle eines unerschrockenen Bildschirm-Helden, der sich den Weg durch gefährvolle Abenteuerwelten bahnen muß, um der guten Sache Genüge zu tun. Im Klartext bedeutet dies natürlich nichts anderes, als daß Ihr in gewohnter Manier Euren heißgeliebten Spielersprite sicher durch unzählige Levels bugsieren müßt, wohlgemerkt, ständigen Angriffen feindseliger Kreaturen ausgesetzt.

Schwarzer Tiger, bess'rer „Strider“?



Wie schon von *Strider* her bekannt, wird das Spielgeschehen bei **BLACK TIGER** nicht nur auf eine einzige Ebene beschränkt sein. Anstatt des mittlerweile leider zum Regelfall gewordenen Horizontalscrolling erwartet den Spieler vielmehr eine packende „Berg- und Talfahrt“. So führt der Weg über Treppenstufen, Säulen und dergleichen hinweg zu Hochplateaus, von denen es schnell wieder in tiefer gelegene Gefilde geht. Klar, daß man auf solch fremden Terrain ständig mit unangenehmen Überraschungen zu rechnen hat. Die Palette an muskelbepackten Monstern, die den Weg des Spielers säumen, ist jedenfalls äußerst groß. Selbstverständlich haben die Programmierer vom renommierten englischen Softwarehaus bei **BLACK TI-**

GER auch nicht jene reizende Endgegner vergessen, die Euch den Weg zum nächsten Level versperren. Letztendlich dürft Ihr Euch also auf genußvolle Prügeleien per Joystick freuen. Unser Held ist übrigens mit einer Art Jumbo-Morgensstern sowie mit einem schier unerschöpflichen Satz an Raketen ausgestattet, so daß das Metzeln zu einer wahren Freude wird. Zudem wird das „Töten“ mit klingender Münze versüßt, die des Spielers Nummernkonti kräftig aufbessert. Mittels dieses Söldner-Salaires lassen sich nun in sogenannten „Inter-Shops“, wohlgemerkt für teure Devisen, neue Rüstungen und Waffen beschaffen, die für spätere Spielstufen unabdingbar sein werden. Leider bleiben bei der Vorabversion von **BLACK TIGER** in

spielerischer Hinsicht noch viele Fragen offen, denn zum einen stand mir, wie schon gesagt, nur ein Demo-Level zur Verfügung. Zum anderen erwies sich der eigene Pixel-Rekke als unsterblich, so daß sich natürlich auch keine Aussagen über die Schwierigkeit, sprich die Motivation bei **BLACK TIGER** machen lassen. Erste Akzente setzte dagegen die Spielgrafik des neuen **U.S. GOLD**-Produktes. Aller Erfahrung nach nehmen die Programmierer nach dem Erscheinen einer solchen Vorabversion (leider) kaum mehr große Änderungen im grafisch-technischen Bereich vor, so daß in puncto Grafik bei **BLACK TIGER** die Sache (zumindest im ersten Level) schon gelaufen sein dürfte. Wenn man nun den Grafiken Glauben schenken darf, so könnte den Jungs von **U.S. GOLD** ein kleines Meisterwerk geglückt sein. Der erste Level zeichnet sich nämlich durch exzellent gestaltete Grafiken aus, die äußerst abwechslungsreich geraten. Als Beispiel für den Detailreichtum mögen „Riesenfrazen“, die die gemauerten Wände zieren, sowie mörderisch (wörtlich zu verstehen) gut geratene Felspartien genügen.

Von den Sprites war ich dagegen etwas enttäuscht, fielen sie doch meines Erachtens eine Nummer zu klein aus. Daher wollte auch ihre recht aufwendige Aufmachung nicht so recht zur Geltung kommen. Ebenso litt die Animation, die durch saubere Bewegungsabläufe zu glänzen vermag, unter den „Miniatur-Sprites“. Ein weiteres Manko stellt das äußerst ruckelnde 4-Wege-Scrolling dar, wodurch der Spielablauf doch schon ein wenig aus seiner gewohnten Bahn gerät. Verbesserungsbedürftig ist auch die Steuerung von **BLACK TIGER**, die insbesondere in „Extremsituationen“ so ihre kleinen Aussetzer hat. An Sound gab es gar überhaupt nichts hören.

Alles in allem dürfte **BLACK TIGER**, immer natürlich vorausgesetzt, es wird noch kräftig ausgebessert, ein äußerst hoffnungsvolles Actiongame sein, das seinen schon nicht schlecht geratenen Vorgänger um Längen übertreffen könnte. In einem solch frühen Stadium, in dem sich das neue **U.S. GOLD**-Projekt gerade befindet, sind dies jedoch noch alles Spekulationen.

TORSTEN BLUM



Soft Express

Direktversand M. Preil • Postfach 2070 • 5407 Boppard
Bestell-Tel.: 0 67 42 / 6 02 33 • Bestell-Fax: 0 67 42 / 67 54

Amiga

American Dreams 80,-
 A.P.B. 60,-
 Asterix II 79,-
 Batman 70,-
 Chicago '90 80,-
 Chinese Karate 60,-
 Clown-O-Mania 60,-
 Cosmo Ranger 65,-
 Darius 80,-
 Design 3D (Zeichenprogramm) 245,-
 Emmanuelle 60,-
 Die Fugger 54,-
 Full Metal Planet 75,-
 Kreuz Ass 39,-
 Legend of Djel 60,-
 Lizenz zum Töten 55,-
 Mark II Soundsystem 79,-
 Minos 60,-
 North & South 79,-
 Operation Neptun 72,-
 Ooze (New Version) 79,-
 Pictionary 85,-
 Purple Saturn Day 70,-
 Quest for Time-Bird 79,-
 Safari Guns 60,-
 Sim City 89,-
 Soccer Manager Plus 49,-
 Star Wars Comp. 80,-
 Superquintett 69,-
 Table Tennis 65,-
 Teenage Queen 60,-
 The Story So Far III 60,-
 Thrill Time Plat. II 60,-
 Toobin 60,-
 Triple X 60,-
 Trival Pursuit 60,-
 Trival Pursuit II 60,-
 Xybots 60,-
 Vindex 79,-
 Hostages 39,-
 Skidoo 64,-
 European Space Sim. 95,-
 Oliver 84,-
 Future Wars 84,-
 Hart Driving 69,-
 Rings of Medusa 79,-
 Cabal 84,-
 F29 84,-
 Operation Thunderbolt 79,-
 Untouchables 79,-
 Chase H.Q. 84,-
 Drakken 94,-
 Sidom 84,-
 Tom + Jerry II 84,-
 Full Metal Pl. 75,-
 Rolling Thunder 80,-
 Deep Space 35,-
 Chicago '90 80,-
 North Sea Inf. 64,-
 Cyberball 64,-
 Jumping Jacks 64,-
 Highway Pat. 84,-
 Krypton Egg 64,-
 Paris-Dakar 84,-

Snoopy
 Rainbow Isl.
 Gauntlet

Atari ST

Batman 65,-
 American Dreams 79,-
 A.P.B. 59,-
 Asterix II 79,-
 Operation Neptune 74,-
 Dragon Spirit 59,-
 Emmanuelle 59,-
 Star Wars Comp. 84,-
 Superquintett 89,-
 Table Tennis 59,-
 Teenage Queen II 65,-
 The Story So Far III 60,-
 Thrill Time Plat. II 60,-
 Tim & Struppi 60,-
 Toobin 60,-
 Trivial Pursuit II 59,-
 Typhoon Thompson 59,-
 Xybots 59,-
 European Space Sim. 95,-
 Sim City 84,-
 Drakken 89,-
 Cabal 64,-
 F29 89,-
 Operation Thunderbolt 69,-
 Chase H.Q. 64,-
 Untouchables 64,-
 Future Wars 84,-
 Tom + Jerry II 84,-
 Chinese Karate 59,-
 North Sea Inf. 64,-
 Cyberball 64,-
 Jumpin' Jack 64,-
 Highway Pat. 84,-
 Full Metal Planet 75,-
 Darius 60,-
 Chicago '90 80,-
 Snoopy 60,-

Paris-Dakar 95,-
 Clown o Mania 84,-
 Ivanhoe 34,-
 Rainbow Island 64,-
 Gauntlet 34,-

C64 Diskette

A.P.B. 40,-
 Batman 44,-
 Die Fugger 39,-
 Dragon Spirit 39,-
 Hostages 44,-
 007 Lizenz zum Töten 44,-
 "No" 44,-
 Pictionary 59,-
 Spitting Image 44,-
 Star Wars Comp. 55,-
 Superquintett 50,-
 Superski 44,-
 Supertrux 44,-
 The Story So Far II 44,-
 Thrill Time Gold I 39,-
 Thrill Time Platinum 49,-
 Trivial Pursuit II 59,-
 Xybots 44,-
 100 % Dynamit 55,-
 Untouchables 49,-
 Operation Thunderbolt 49,-
 Chase H.Q. 49,-
 Toobin 44,-
 Sim City 49,-
 Bobo 49,-
 Tintin 49,-
 The Camp 49,-
 Tom + Jerry 45,-
 North Sea Inferno 34,-
 Tim + Struppi 45,-
 Vindicators 40,-
 Cyberball 49,-
 Rainbow Island 49,-
 Rings of Medusa 50,-

Paperboy 24,-
 Thundercats 24,-
 Blue Thunder 24,-

C64 Kassette

A.P.B. 30,-
 Batman 34,-
 Die Fugger 29,-
 Dragon Spirit 30,-
 First Strike 30,-
 Hostages 30,-
 007 Lizenz zum Töten 29,-
 Pictionary 44,-
 Star Wars Comp. 40,-
 Superquintett 35,-
 Superski 30,-
 Supertrux 30,-
 Trivial Pursuit II 44,-
 The Story So Far II 40,-
 Thrill Time Gold I 30,-
 Thrill Time Platinum 34,-
 Xybots 29,-
 100 % Dynamit (Compil.) 45,-
 North Sea Inferno 30,-
 Tom u. Jerry II 35,-
 Rainbow Island 35,-
 Samurai Tril. 14,-
 Miami Vice 14,-
 Bionic Com. 14,-
 Tim u. Struppi 35,-
 Chase H.Q. 34,-
 Super Sprint 15,-
 Cyberball 34,-
 Vindicators 34,-

Asterix II 3.5"/5.25" 80,-
 Billiard 3.5" # 5.25" 74,-
 Emmanuelle 3.5" # 5.25" 59,-
 Lizenz z. T. 3.5" # 5.25" 79,-
 Macad. Bump. 3.5" # 5.25" 74,-
 Mortville Manor 3.5"/5.25" 79,-
 Murd. In Venice 3.5"/5.25" 79,-
 Ooze (N.Y.) 3.5"/5.25" 79,-
 Operation Neptun 3.5" 74,-
 Paperboy 3.5"/5.25" 79,-
 Pictionary 3.5"/5.25" 84,-
 Purple Sat. Day 3.5"/5.25" 74,-
 Quest T. Bird 3.5"/5.25" 79,-
 Safari Guns 3.5"/5.25" 59,-
 Sim City 3.5"/5.25" 94,-
 Skidoo 3.5"/5.25" 59,-
 Teen. Queen 3.5" # 5.25" 64,-
 Superski 3.5"/5.25" 64,-
 Capt. Blood 3.5" # 5.25" 39,-
 Oliver 3.5", 5.25" 84,-
 Europ. Space Sim. 3.5"/5.25" 124,-
 Toobin 3.5"/5.25" 84,-
 Drachen v. Lars 3.5"/5.25" 84,-
 Blue Angels 3.5"/5.25" 84,-
 Hard Driving 3.5"/5.25" 84,-
 Dragon Spirit 3.5"/5.25" 84,-
 Drakken 3.5"/5.25" 94,-
 No Exit 3.5"/5.25" 64,-
 Fun Box 3.5"/5.25" 79,-
 3 PC Spiele Special auch für Hercules 14,-
 Hole in One 5.25" 90,-
 Batman 3.5/5.25" 64,-
 Voyager 3.5/5.25" 64,-
 Cyberball 3.5/5.25" 84,-
 Chicago '90 3.5/5.25" 64,-
 Krypton Egg. 3.5/5.25" 64,-
 Full Metal Planet 3.5/5.25" 89,-
 Paris-Dakar 3.5/5.25" 84,-

IBM PC/AT

African Raiders 3.5"/5.25" 55,-
 Americ. Dreams 3.5"/5.25" 84,-
 A.P.B. 3.5"/5.25" 84,-

Alle PC-Spiele CGA/EGA/VGA lauffähig, mit # auch HERCULES tauglich.

Auch CPC-Spiele auf Anfrage erhältlich!

Gratis: 1 Spiele-Farbposter bei jeder Bestellung!
C64-Kassette + CPC auf Anfrage

Bestellschein

Bitte liefern Sie mir per Nachnahme ...

Name:		Disk.	Cass.
Straße:			
PLZ/Ort:			
Telefon:			
Alter:			
Computersystem:			

Datum Unterschrift

Bestellliste gratis.
 Bitte System angeben.
 Alle Preise inkl. MWSt.
 zzgl. NN-Versand-
 kosten.
 Bestellschein noch
 heute absenden
 (auf Postkarte geklebt
 oder im Kuvert.)

FIRST

Wir haben's geschafft – es ist vollbracht. Hurra, Juchu, Jippieh! Am zweiten März 1990 fanden in den – wie immer unaufgeräumten – ASM-Räumen das erste ASM OPEN statt. Es wurde der deutsche GREAT-COURTS-Champion des Jahres 1990 ermittelt. Acht per Los gewählte Freaks waren von ASM/UBI-SOFT eingeladen, um gegeneinander am Rechner ihr Können zu beweisen. Alle Spieler waren in hervorragender körperlicher Verfassung und Joystick-erprobte Tenniscracks. Dem Gewinner der ASM OPEN winkten 3000 (in Worten: Dreitausend!) Deutsche Westmark und ein Wochenende in Paris, an dem die Europameisterschaft stattfinden wird. Trostpreise gab's ebenfalls mehr als genug. Dies war natürlich ein Grund mehr, sich vorher „auf dem heimischen Court“ gründlich vorzubereiten. Der Startschuß sollte pünktlich um zwölf Uhr fallen. Allerdings verschob sich das Ganze auf Grund des Wetterschwungs (Schnee ohne Ende) um ein bis zwei Ecken. Außerdem war da noch blabla und blubdiblu, denn sabbel, sabbel, laber, schwafel, sülz, Hip und House... Doch lest doch einfach mal weiter, um zu erfahren, was an diesem Tag so alles ablief.

Die Gäste trudelten so zwischen elf und halbeins bei uns ein und war'n teilweise total durchnäßt, denn draußen schneite und regnete es abwechselnd. Nachdem schließlich und endlich alle Teilnehmer



ASM

den Weg zu uns gefunden hatten, machten wir uns erst einmal bekannt und dann ans Essen. Eine gute Stunde später hatten wir die italienische Speisekarte auch schon hinter uns gebracht. Jetzt wurden die „glücklichen Acht“ in zwei Vierergruppen aufgeteilt und an zwei Amigas postiert. Der Schnelligkeit halber wurde im K.O.-System gespielt.

In der ersten Paarung begegneten sich Thomas Daumann (29 Jahre) aus Ritterhude und Jörg Saedler (17) aus Ganderkesee. Jörg trumpschte von Anfang an mit sehr aggressiven Bällen auf und brachte das Match sehr schnell zu seinen Gunsten hinter sich. Zur selben Zeit lieferten sich Christian Hahn (18 Jahre) aus Viersen und unsere einzige weibliche Spielerin Jeanine Welgel (15 Jahre) aus Gifhorn ein heißes Gefecht am Amiga 1000. Christian behielt aber einen kühlen Kopf sowie eine ruhige Hand und siegte souverän in zwei Sätzen. Die nächsten beiden Matches gingen sehr schnell zu Ende: Maik Humpert (19 Jahre) aus Soltau fertigte Markus Lampe (16 Jahre) aus Bad Münde, ohne auch nur mit der Wimper zu zucken, innerhalb kürzester Zeit ab, und der Gifhorer Lars Witte schlug den aus dem schönen Bremen angereisten Frank Daumann ganz klar in einem Zwei-Satz-Spiel. Anhand der Ergebnisse der Vorrunde kristallisierten sich zwei eindeutige Favoriten heraus, nämlich Lars und Maik, die beide sehr offensiv spielten und damit ihre Gegner verunsicherten. Im Halbfinale setzten sich Lars Witte gegen Jörg Saedler und Maik Humpert gegen Christian Hahn problemlos durch und feierten ihren Einzug ins Endspiel.

Im Spiel um den dritten Platz trafen Christian und Jörg aufeinander, wobei letztendlich Game, Set & Match sowie das von UBI-SOFT gestiftete Tennis-Racket an Jörg aus Ganderkesee gingen.

Im Endspiel standen (saßen) sich dann Lars Witte und Maik Humpert gegenüber, die sich einen gnadenlosen Fight lieferten. Den ersten Satz konnte Maik mit 6:1 Spielen kloßbrühenklar für sich entscheiden. Lars holte im zweiten Satz aber kräftig auf und servierte Maik



OPEN: GRAND PRIX DE GREAT COURTS 1990



Hier seht Ihr alle auf einen Haufen. Ich bin hinter der Kamera...

6:2 ab. Im dritten Satz ging's schon etwas ausgeglichener zu: 6:3 für Maik. Im vierten Satz gab Lars alles, was er hatte, und konnte ihn letztendlich ganz knapp mit 6:4 für sich entscheiden. Nun folgte der letzte und alles entscheidende Satz, dreitausend Marker warteten auf ihren Gewinner. Lars Witte aus Gifhorn hatte die ruhigere Hand und machte weniger Fehler – besonders im Endspiel – und konnte somit auch diesen Satz mit 6:2 Spielen für sich entscheiden.

Beide Kandidaten verfügten über ein ausgefeiltes Serve- & Volley-Spiel und hatten eine ähnliche Taktik: schnellstmöglichst ans Netz und dem Gegner Volleys um die Ohren knallen. Maik machte allerdings zu viele Fehler an der Grundlinie, wodurch Lars das Spiel dann zu seinen Gunsten entscheiden konnte. Der Höhepunkt des Tages hatte wirklich Klasse und war bis zur letzten Sekunde spannend.

Lars Witte freute sich umso mehr über die 3000 DM und die Reise nach Paris, weil Isabelle de Batz (UBI-SOFT) ihn damit überraschte, daß er seine Freundin mitnehmen könne. Der zweite Gewinner, Maik Humpert, war zwar etwas enttäuscht, aber wer wäre das nicht, wenn einem dreitausend Mark durch die Lappen gehen. Als Trostpflaster gab's von UBI-SOFT dann einen Super-Tennis-Schläger und dazu UBI-SOFT-Spiele.

Das Endspiel um den Europäischen Meister 1990, an dem Lars teilnehmen wird, findet Anfang Mai in Paris statt. Bis dahin wird Lars noch kräftig üben. Bernd und ich (Torsten O.) werden zusammen mit ihm zu UBI-SOFT nach Paris fliegen und ihn tatkräftig unterstützen.

Als Fazit bleibt mir noch hinzuzufügen, daß dies für alle (ASMlerInnen und TeilnehmerInnen) ein toller, spaßiger Tag war, für den wir uns bei UBI-SOFT noch einmal herzlich bedanken möchten. Selbstverständlich halten wir Euch auf dem laufenden, und Ihr werdet exklusiv in einer der nächsten ASM die Live-Übertragung des GRAND PRIX DE GREAT COURTS 1990 aus Paris verfolgen können. Bis dann,

TORSTEN OPPERMANN

IM BLICKPUNKT

Lange Zeit kam von GREMLIN nur „Mangelware“. Das Jahr 1989 war – meines Erachtens – GREMLIN schlechtestes. 1990 will die in Birmingham ansässige Firma wieder kräftig Dampf machen. Sechs neue, vielversprechende Programme servieren die Engländer allein in diesem Monat. Allesamt machen sie einen erstaunlich guten Eindruck, was darauf schließen läßt, daß GREMLIN neue Leute angeheuert hat. Ich habe mir das Game VENUS abgegriffen, bei dem es sich allerdings noch um eine Vorabversion handelt. Deshalb findet Ihr an dieser Stelle zunächst einmal ein Preview, ein ausführlicher Test wird selbstverständlich in der nächsten Ausgaben folgen.

Programm: Venus, System: Amiga, Atari ST, Preis: ca. 80 Märker, Erscheinungstermin: Anfang Mai, Hersteller: Gremlin Graphics Software Ltd., Muster von: [18].

Es mußte ja so kommen, war ja auch nur eine Frage der Zeit. GREMLINs neuestes Game versetzt den Spieler in die nicht allzuferne Zukunft. Die Menschen haben mit Hilfe der Chemie längst jegliche Art von Insekten vernichtet, da sie den Nutzen dieser

eingetreten: Ein Virus ganz besonders heimtückischer Art hat sich in das DNA-System der Tierchen eingeschlichen und die Gene so weit verändert, daß aus den ehemals friedlichen Tieren nun knallharte Killer geworden sind.

Die Menschen konstruierten ein Roboter-artiges Insekt, das über wahnsinnig gute Sprungfähigkeiten verfügt und durch spezielle Panzerung 'ne Menge vertragen kann. In seine Haut schlüpfen die Spieler und geht nun also, mit einer Laserkanone bewaffnet, ans Werk.

Auf dem Amiga wird der gesamte Pal-Bildschirm genutzt, und der Bildschirm scrollt horizontal von rechts nach links. Flip (ich nenn' das „Ding“ einfach mal so) läuft von links nach rechts und wird endlos von Insekten jeglicher Art attackiert. Mit der Laserwumme kann aber fast alles niedergemacht werden. Einige der Gegner hinterlassen silberne Kugeln, die im Inneren kostbare Extrawaffen verbergen. Vier verschiedene (plus der „normalen“) Waffen existieren insgesamt. Am leistungsfähigsten ist der Vierwege-Schuß, doch die anderen drei ballern auch ganz gut rum.

VENUS bietet fünf verschiedene Level, die grafisch alle ihren eigenen Stil aufweisen. Angefangen bei einer Dschungelwelt bis hin zu einer futuristisch gestalteten ist so gut wie alles dabei. Bodenhindernisse und -extras sind auch massig vorhanden. Bestimmte Wege dürfen z.B. nicht betreten werden, da sonst Zeit abgezogen wird; an einigen Stellen ändert sich die Gravitation, so daß Flip dann auf einmal am oberen Bildschirmrand „klebt“. Nützlich sind die „Jumper“, die die Sprungkraft erhöhen oder den Hüpfen für kurze Zeit fliegen lassen.

GREMLIN hat mit diesem Game endlich mal wieder ein Spiel auf den Markt gebracht, das sich sehen lassen kann. Ein paar Ideen hat man sich sicherlich hier und dort „entliehen“. Doch welches Game enthält heutzutage kein Feature, das man schon irgendwann einmal irgendwo in irgendeiner Form gesehen hat. VENUS ist ein gut aufgemotztes Jump'n'run, das uns hoffentlich bald in einer endgültigen Fassung vorliegen wird und sowohl technisch als auch spielerisch keine Schwächen zu Tage brachte. Weiter so, GREMLIN!

Torsten Oppermann

Besonderh. Vorabversion
Grafik 10
Sound bisher nur F/X

FLIP HÜPFT DURCHS HIGH-TECH-LAND



Bunte Insektenbaustelle!

Tierchen nicht anerkennen wollten und sie einfach nur als Plagegeister angesehen haben.

Das Ergebnis dieser „Heldentat“ war natürlich voraussehbar: Das ökologische System der Erde ist total durcheinander geraten. Voller Aale, sozusagen. Aber auch aus dieser Patsche wußten sich die Menschen zu helfen, sie erschufen ganz einfach ihre eigenen Insekten. Schon bald hatten sie alles wieder unter Kontrolle.

Pah! Doch nichts ist mit Friede, Freude, Eierkuchen und so. Ein unvorhersehbarer Fall ist nun



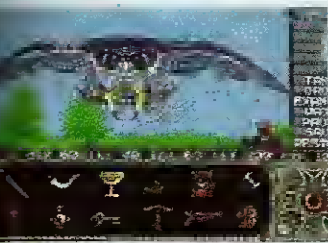
Da hüpf er, unser Flip. Im Dunkeln ist auch mit ihm gut munkeln.



IM BLICKPUNKT:

ELVIRA, Mistress of the Dark

Es noch nicht allzulange her, da hatte mir PERSONAL NIGHTMARE wahrlich „schlaflose Nächte“ beschert. In einem der längsten und ausführlichsten Tests der ASM-Geschichte hatten Bernd und ich das Adventure von Michael Woodroffe förmlich auseinandergenommen, um es den Lesern etwas einfacher zu machen und inhaltlich was rüberzubringen. Damals zierte ELVIRA nur das Logo der Hersteller-Company HORRORSOFT. Jetzt ist sie selbst zum Star des neuen Adventures ELVIRA, MISTRESS OF THE DARK geworden.



Programm: Elvira, Mistress of the Dark, **System:** Amiga (angeschaut), ST, PC, C-64-Disc., **Preise:** standen noch nicht fest, **Besonderheit:** Demo-Version, **Hersteller:** Horrorsoft, Blyndon/Birmingham, England, **Muster von:** Mike Woodroffe.

Um sechs Schlüssel geht es grob gesagt – beim neuen Michael Woodroffe-Abenteuer ELVIRA, MISTRESS OF THE DARK, das erneut aus dem Hause HORRORSOFT kommt. Wie beim Vorgänger PERSONAL NIGHTMARE ist das Übel alles Bösen in der Vergangenheit zu suchen: Die bereits seit siebenhundert Jahren zu den Ahnen abgerittene Königin Emelda, ihres Zeichens Extrem-Hexe, hat ihre Freizeit nicht mit Lesen oder Computerei, sondern mit satanischen Zeremonien und anderen Absonderlichkeiten verbracht. Sie war stets der Prä-Faustschen Auffassung, daß die Abtretung der Seele an den Teufel Unsterblichkeit einbringe. Luzifer hat 'se aber abgelenkt und Emelda zusammen mit ihren Mitstreitern in das Land der Schatten geschickt. Auf dem Sterbebett erhält das treue Personal der Queen jeweils einen Schlüssel, der wohl zu behüten sei, damit alle gemeinsam in einem künftigen Leben ihrem düsteren Gewerbe wieder nachgehen können. Alle sechs Schlüssel ermög-

chen das Öffnen einer Truhe, in der die Schrittfrolle „Anleitung zu spiritueller Meisterschaft“ schlummert. Wird diese benutzt, kehrt die Zauberin zurück, um die Weltherrschaft an sich zu reißen. Das muß sie auch. Denn: Wenn dies nicht geschieht, wäre der Film ja schon zuende. Also muß ein weiblicher Nachkomme gefunden werden, der durch eine spezielle Zeremonie die Queen wieder ins Schloß zurückholt – mit Fleisch an den Knochen. ELVIRA, deren Aufgabe es ist, sogenannte „Horror Weekends“ für zahlende Touristen zu veranstalten und durchzuführen, erklärt sich dazu bereit. Erstvielspäter bemerkt sie, was sie damit angerichtet hat... In dem wöchentlich erscheinenden „Besenstiel-Boten“ entdeckt der Adventurer die Anzeige von Elvira, die einen Teilzeit-Geisterjäger sucht. Sie nehmen an, und die Jagd nach Emelda und Konsorten beginnt! ELVIRA ist das erste Woodroffe-Adventure, das keine Texteingaben erlaubt. Schade, wie ich finde. Es wird ausschließlich über Maus „betrieben“. Auf der rechten Seite des Kontroll-Screens befindet sich das übliche Anklick-Menü (wahrscheinlich auch bald in Deutsch), das uns u.a. Dinge untersuchen, aufnehmen und benutzen läßt. Linker Hand – was Neues: Die Auswahl bestimmten Kampfverhaltens (Attacke, Parade usw.). Neben den „üblichen“ Lösungsversuchen von Rätseln und dem Aufspüren von Gegenständen müssen wir nun auch in den Nahkampf gehen. Es wird einige Situationen geben, wo wir unsere Waffe geschickt und sicher einsetzen müssen. Das schon mal vorweg. Start: Kurz vor der Zugbrücke auf dem Weg zum Schloß.

ELVIRA ist ein logisch aufgebautes Adventure, das meiner Meinung nach grafisch und animatorisch zu überzeugen weiß. Das, was ich bisher sehen durfte, läßt mich hoffen, bald ausführlicher und mit mehr Spritzigkeit darüber zu berichten.

MANFRED KLEIMANN

R. Schuster Computer

Computer-Hard- und Software

Spiele für Amiga, Atari ST, PC 5 1/4

	Amiga	AtariST	PC5 1/4		Amiga	AtariST	PC5 1/4
3 D Helicopter*			58.90	Might And Magic			83.90
5 th. Gear				Millennium 2.2	76.90	76.90	77.90
688 Attack Submarine*			96.90	Mr. Heli	72.90	72.90	
A.B.P.	51.90	53.90	58.90	Murder in Venice*	69.90	69.90	58.90
Action Fighter	72.90	72.90	72.90	Nebulus			76.90
Adventures Komplaktion*	69.90	69.90	69.90	New Zealand Story	77.90	58.90	
African Raiders/Dakar 89*	53.90	53.90	53.90	Night Raider*		59.90	59.90
American Icehockey*	69.90	69.90	69.90	Off Shore Warrior	66.90	51.90	51.90
Archipelagos	77.80		89.90	Oil Imperium*	59.90	59.90	59.90
Baal*	54.90		72.90	Operation Neptune*	65.90	65.90	65.90
Balance of Power*		83.90	76.90	Paris Dakar 90*	99.90	69.90	69.90
Balance of Power 1990*	69.90	72.90	69.90	Pirates*		73.90	69.90
Bar Games*			76.90	Police Quest 2*	76.90	58.90	58.90
Bard's Tale 1*			77.90	Police Quest 2*		76.90	76.90
Bard's Tale 2	69.90		69.90	Pool Of Radiance*		69.90	69.90
Batman The Movie	77.90	57.90		Populous*	77.90	69.90	77.90
Battlehawks 1942*	59.90	69.90	59.90	Populous Data Disk*	42.90	42.90	42.90
Battletech*	76.90	77.90	97.90	Purple Saturn Day*	65.90		65.90
Billiard Sim. DT.	65.90		65.90	Quest For Time Bird	72.90	72.90	72.90
Bio Challenge	65.90	65.90		R-Type	76.90	58.90	
Bionk Commando*	69.90	51.90	51.90	Rebel Charge	91.90		
Blood Money*	69.90	72.90		Red Lightning	96.90	96.90	96.90
Bloodwych*	77.90	77.90	77.90	Red Storm Rising*		69.90	107.90
Boulderdash 1			29.90	Rick Dangerous*	72.90	72.90	72.90
Boulderdash 2			28.90	Rock'n Roll	73.90	73.90	
Börsenfieber*	77.90	77.90	77.90	Roger Rabbit*	61.90		61.90
Buffalo Bills W.W.				Running Man	73.90	73.90	
Rodeo Games*	76.90	58.90	76.90	RVF Honda	73.90	73.90	
Bundesliga Manager	58.90			Silpheed*			87.90
Cabal	69.90	53.90		Sinicity*	61.90	77.90	
California Games*	51.90	54.90	66.90	Skweek*	51.90	51.90	51.90
Captain Blood*	61.90		61.90	Space Ace D.B.	122.90	122.90	
Carrier Command*	73.90	73.90	96.90	Space Quest 1*	76.90	58.90	58.90
Chessmaster 2100*			72.90	Space Quest 2*	76.90	58.90	58.90
Chessplayer 2150	69.90	69.90		Space Quest 3*	101.90	87.90	97.90
Chuck Yeagers Adv. FL T.2.0*			88.90	Stadt der Löwen	109.90		
Circus Attraktionen*	59.90	57.90	59.90	Star Command*	82.90	96.90	99.90
Colon Beguest*		122.90					
Corruption		72.90	72.90	Star Trek 5*	69.90	69.90	69.90
Crazy Cars 2*	69.90	54.90	66.90	Summer Edition*	53.90	53.90	53.90
Curse of the Azure Bonds*			95.90	Teenage Queen*	53.90	53.90	53.90
Double Dragon 2	72.90	58.90		Teenage Queen 2	53.90	53.90	
Dungeons Of Flame	73.90	73.90	73.90	Test Drive 2*	77.90	77.90	77.90
Dungeon Master	76.90	76.90		Test Drive 2 Se. California*	35.90	35.90	
Dungeon Master Editor	29.90	29.90		Test Drive 2 Se. Mucies Cars	35.90	37.90	
Elite	73.90	73.90	76.90	Test Drive 2 Se. Super Cars*		35.90	35.90
Emmanuelle*	53.90	53.90	53.90	Thunderchopper*		69.90	69.90
Espionage	58.90	59.90	59.90	Toothin*	57.90	57.90	73.90
F 15 Strike Eagle 2*			104.90	Ufo*			107.90
F 16 Combat Pilot*	69.90	69.90	69.90				
F 16 Combat Pilot EGA*			69.90	Universal Military Scenery 1	39.90	39.90	
F 16 Falcon*	87.90	76.90	96.90	Universal Military Scenery 2		39.90	
F 16 Falcon AT/EGA Version*			109.90	Universal Military Sim.	73.90	73.90	77.90
F 16 Falcon Mission Disk	62.90	62.90		Wall Street Editor*	39.90	39.90	39.90
F 19 Stealth Fighter*			104.90	Wall Street Wizard*	91.90	61.90	72.90
F 29 Retaliator	73.90	73.90		War in Middle Earth	58.90	58.90	73.90
F.O.E.T.	97.90	89.90		Wasteland		69.90	69.90
Fearful Tale Adv.	62.90		107.90	Waterloo	76.90	76.90	76.90
Ferrari Formula 1*		77.90	51.90	Wayne Gretzky Hockey	76.90	76.90	
Fighter Bomber	97.90	62.90	96.90	Windwalker*	96.90		86.90
Fighting Soccer	77.90	59.90		Winter Edition*	51.90	51.90	59.90
Fish	77.90	77.90	73.90	X-Only	59.90	64.90	
Flight Simulator 2	112.90	112.90		Xenon 2 Megablaster*	77.90	77.90	77.90
				Yuppies Revenge*	77.90	63.90	77.90
Flight Simulator 4*			166.90	Zak MacKracken*	77.90	77.90	77.90
Flight S. Disc 1 Texas*			42.90				
Flight S. Disc 2 Arizona*			42.90				
Flight S. Disc 3 California*			42.90				
Flight S. Disc 4 Washington*			42.90				
Flight S. Disc 5 Utah*			42.90				
Flight S. Disc 6 Kansas*			42.90				
Flight S. Disc 7 Florida*	42.90	42.90	42.90				
Flight S. Disc 9*	42.90	42.90	45.90				
Flight S. Disc 11 Michigan*	42.90	42.90	42.90				
Flight S. Disc Hawaiian Odyss	45.90	45.90	45.90				
Flight S. Disc Japan	42.90	42.90	42.90				
Flight S. Disc San Francisco*			42.90				
Flight S. Disc W. European*	42.90	42.90	42.90				
Football Manager 2 mit							
Expansion Kit	54.90	54.90	57.90				
Freddys Big Top O Fun	72.90	69.90	101.90				
Fugger	53.90	53.90					
Gazza's Super Soccer	73.90	73.90					
Ghostbusters 2	73.90	73.90	97.90				
Goldrush*	76.90	76.90	87.90				
Harley Davidson*	73.90	73.90	73.90				
Heroes Of The Lance	69.90		69.90				
Heroes Quest*			129.90				
Hillstar*	73.90	73.90	76.90				
Hoyle's Book of Games*			91.90				
Hostages*	65.90	65.90	65.90				
Indiana Jones Adventure*	77.90	77.90	85.90				
Indiana Jones The							
Last Crusade	54.90	54.90					
Jack Nicolas Golf*	69.90		73.90				
Jack Nicolas Golf Curses No. 1*	35.90		39.90				
Jagd auf Roter Oktober	77.90	77.90	77.90				
Jeanne D'Arc	51.90	51.90	51.90				
Jet Fighter EGA*			115.90				
Kaiser	118.90	121.90					
Kampf um die Krone			61.90				
Kennedy Approach	73.90	73.90					
Kick Off	51.90	51.90					
Kings Quest 1/2/3*	107.90	107.90	107.90				
Kings Quest 4*		99.90	107.90				
Krypton Egg*	53.90		53.90				
Knight Force*	73.90	73.90	73.90				
Legend Of Djot*	53.90	53.90	53.90				
Leisure Suit Larry*	59.90	59.90	59.90				
Leisure Suit Larry 2*	107.90	87.90	87.90				
Leisure Suit Larry 3*			129.90				
Lizens zum Töten*	51.90	51.90	69.90				
Lombard Rac Rally*	73.90	73.90	73.90				
Lords Of The Rising Sun	87.90						
MacAdam Bumper*			53.90				
Manhattan NY*	87.90	87.90	87.90				
Manhunter San Francisco*	89.90	89.90					
Maniac Mansion*	81.90	81.90	73.90				
Menace*			73.90				
Microprose Soccer*	73.90	73.90	76.90				

Spiele für CPC

Action Fighter	45.90	29.90
Afterburner	44.90	31.90
Arcade Power	49.90	
Batman The Movie	44.90	31.90
Buffalo Bills W.W. Rodeo Games	44.90	29.90
California Games	37.90	28.90
Carrier Command	54.90	
Chuck Yeagers Advanced		
Flight Trainer	42.90	
Crazy Cars 2	41.90	26.90
Das Reich	45.90	
Dragon Ninja	44.90	29.90
Emlyn Hughes Soccer	43.90	26.90
Epyx (The World Greatest)	51.90	26.90
Expansion Kit F. Football Man. 2	29.90	22.90
Fighting Soccer	44.90	31.90
Flight ACE	57.90	45.90
Football Manager 2	43.90	29.90
Game, Set & Match 2	54.90	39.90
Gazza's Super Soccer	45.90	29.90
Ghostbusters 2	45.90	31.90
Giants Compilation	57.90	35.90
Heroes Of The Lance	41.90	26.90
Jagd auf Roter Oktober	41.90	26.90
Karate ACE	30.90	43.90
Last Ninja 2	43.90	39.90
Leaderboard Par 3	59.90	
Lizens zum Töten	39.90	29.90
Microprose Soccer	69.90	43.90
Mr. Heli	42.90	29.90
New Zealand Story	44.90	
Night Raider	45.90	29.90
Out Run	41.90	26.90
Pirates 6128	57.90	
Purple Saturn Day	39.90	28.90
R-Type	45.90	29.90
Raffles	39.90	28.90
Silkworm	45.90	29.90
Shanghai	41.90	26.90
Soccer Spectacular	59.90	
Soccer Squad	45.90	29.90
Space ACE	43.90	39.90
Summer Edition	43.90	28.90
Supreme Challenge	49.90	39.90
Ten Great Games 3	43.90	39.90
Ten Mega Games	43.90	39.90
The Real Ghostbusters	44.90	29.90
The Scout Steps Out	32.90	
WecLe Mans	44.90	31.90
Winter Edition	41.90	

Hardware auf Anfrage.

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Bestellungen schriftlich oder telefonisch.

R. Schuster Computer

Obere Münsterstr. 33-35 · Tel. (0 23 05) 3770 · 4620 Castrop-Rauxel

Bei allen Bestellungen unbedingt Computertyp angeben.

Geschäftszeiten: Montag – Freitag 9.00-13.00 und 14.00-18.00 Uhr, Samstag 9.00-13.00 Uhr.

Versand nur per NN zuzügl. 8,00 DM Versandkosten oder Vorkasse auf Postguth. Kto. Nr. 69422-460

Postguth. Dortmund zuzügl. 6,00 DM. Anstand nur per Vorkasse zuzügl. 12,00 DM

Neueste Kpl. Softwareliste bei jeder Bestellung kostenlos oder gegen frankierten Rückumschlag.

KOPFNUSS

HERO'S QUEST

Im folgenden Text habe ich die wichtigsten Lösungsschritte zu Hero's Quest I zusammengefaßt. Da man am Anfang zwischen drei verschiedenen Charakteren wählen kann, gibt es an vielen Stellen für jeden einzelnen Charakter unterschiedliche Möglichkeiten, ein Problem zu bewältigen. Der Erfolg einzelner Aktionen (z.B. beim Werfen, Klettern oder beim Knacken von Schlössern) ist oft davon abhängig, wieviel Erfahrung man in diesem Bereich erlangt hat. Wenn also etwas nicht auf Anhieb klappt, muß man es eben mehrmals probieren. Bei der Wahl des Charakters ist folgendes zu beachten: Wenn Euch die Kampfsequenz mit Monstern liegt und gefällt, wählt ihr den Kämpfer. Die Skillpoints sollte man bei diesem Charakter auf Stärke, Werfen, Klettern und eventuell Magie legen. Wenn man so manches Problem auf recht unkonventionelle Weise, nämlich mit Magie, lösen will, wählt man den Magier und verteilt die Skillpoints auf Magie und Klettern. Den Dieb zu nehmen, ist auch sehr interessant, da manche Bereiche nur ihm zugänglich sind. Die Attribute Werfen und ein wenig Magie sind bei ihm besonders zu betonen.

IN DREI TAGEN ZUM HELDEN WERDEN...

Der erste Tag:

Am Anfang des Spieles befragt man den Sheriff über die Räuber und Monster (ask about brigands, ask about monsters). Dann geht man nach links in die Adventurers Guild. Den Guild Master weckt man auf (wake man) und befragt ihn ebenfalls über die Räuber und Monster. Daraufhin trägt man sich in das Buch auf dem Tisch ein (look book, sign book) und wirft einen Blick auf das Anschlagbrett (look board). Nachdem man sich die einzelnen Aufträge angeschaut hat, verläßt man das Haus. Der Magier besorgt sich im Magiershop den „Fetch“-Zauberspruch und fragt nach Erasmus (buy fetch, ask about Erasmus). Am Obststand kauft man 50 Äpfel (5x buy apple) und im Laden daneben 2 Wasserflaschen (2x buy flask). Beide Verkäufer sowie auch den Bettler in der Gasse befragt man über die Räuber (ask about brigands), dem Bettler gibt man vorher ein Silberstück (give silver).

Nun verläßt man die Stadt und geht den Pfad entlang nach Norden. Manchmal steht ein Dieb namens Bruno an der Stadtmauer. Er verkauft wertvolle Informationen. Es empfiehlt sich abzuspeichern, bevor man ihm Geld gibt. Dann kann man sich nämlich erstmal alles anhören, was Bruno weiß (ask about Baba Yaga/ Goblins/Brigands/Thieves Guild) und danach den alten Spielstand wieder laden. Auf dem Baum vor dem Haus der Heile-

rin befindet sich ein Vogelnest. Wenn dort etwas zu blinken beginnt, spricht der Magier den „Fetch“-Zauberspruch. Als Dieb oder Kämpfer nimmt man ein paar Steine vom Boden und wirft damit das Nest vom Baum

(get rocks, throw rock) oder man klettert hinauf. Man gelangt so an einen Ring, den man im Haus daneben der Hellerin gibt (knock, ask about brigands, give ring). Von der Belohnung kauft sich der Magier

in der Stadt die „Open“-Zauberformel.

Bei Bedarf kann man von der Hellerin verschiedene Säfte erwerben, die z.B. magische oder physische Kräfte zurückgeben (ask about potions, ask about components). Vor dem Burgtor redet man mit dem Wächter über alles Mögliche und bittet ihn, das Fallgitter zu öffnen (ask about Elsa/Barnard/Baba Yaga/Baron/Erasmus/job/Warlock/Leader; open gate). Im Burghof kann der Kämpfer mit dem Waffenmeister das Fechten trainieren (ask about weapons, fight, give gold). Indem man den Stall ausmistet, wird man stärker und erhält 5 Silberstücke (kann man pro Tag einmal machen). Man verläßt die Burg und begibt sich auf den Acker, wo man den Centaur nach seiner Arbeit, den Räubern und deren Anführer fragt (ask about field/brigands/leader). Darauf betritt man den Wald. Im Südwesten trifft man auf einen Hirsch, der einen zur Waldnympe führt. Man nimmt ihren Auftrag an (yes), einen besonderen Pflanzensamen zu finden und geht dann nach Norden zu einer Gruppe von Pflanzen. Diese spucken sich gegenseitig eine einzelne Spore zu. Mit dem „Fetch“-Zauberspruch kann man sie holen. Es ist auch möglich, auf einen der Felsen zu klettern (climb rock) oder die Spore in der Luft mit einem Stein abzuschließen (get rocks, throw rock). Für die Spore bekommt man von der Waldnympe eine magische Eichel (get acorn) und den Hinweis, daß man nach einem grünen



Stück Fell, nach Fehenstaub, nach Flugwasser und nach bestimmten Blumen suchen soll.

Nun geht man zu den Meeps. Unterwegs nimmt man eine handvoll Pilze an sich (get mushrooms). Von den Meeps bekommt man das grüne Fellstück und einen Zauberspruch (2x ask about green fur, get scroll, get tur).

An einem Ort namens „Erana's Peace“ ganz im Norden findet man die Blumen (get flowers). Mit dem „Open“-Zauberspruch kann man den großen Stein zur Seite bewegen, worauf man eine weitere Zauberformel namens „Calm“ findet (get scroll). Nachts kann man an diesem Platz auch ungestört schlafen. Außerdem haben die Früchte am Baum eine heilende Wirkung (eat fruit).

Die Blumen, die Pilze, die Eichel und das Fellstück gibt man im Haus der Heilerin ab (give flowers, give mushrooms, give acorn, give green fur). Im Hero's Inn trifft man kurz vor Sonnenuntergang („Sunset approaches“) einen abendländischen Kaufmann. Man setzt sich zu ihm, fragt nach den Räufern (sit, ask about brigands) und gibt ihm etwas Geld (give coin). Am Wasserfall füllt man die Flasche mit Wasser (fill flask). Man klettert an der Felswand bis zur Tür hinauf (climb up) und klopft an (knock door). Vorsichtshalber geht man ein Stück zur Seite, da der Einsiedler die Tür recht stürmisch öffnet. Man setzt sich (sit) und redet mit ihm über Magie (ask about magic/spell/scroll/yes), worauf man einen Zauberspruch namens „Trigger“ bekommt (get scroll).

Es wird Nacht. In der Nacht drückt man dem Frost Giant (ganz im Westen) die 50 Äpfel in die Hand (give apples). Man bekommt dafür einen leuchtenden Edelstein. Zwei Felder östlich der Stadt trifft man auf einen Fuchs, der sich in einer Falle verfangen hat. Man befreit ihn (open trap) und erhält so nützliche Hinweise. Den Edelstein dreht man dem Totenkopf vor der Hütte von Baba Yaga (Nordwesten) an (ask about deal, yes, ask about rhyme, give gem).

Danach sagt man den Reim auf (Hut of brown now sit down) und betritt die Hütte. Von Baba Yaga wird man freundlicherweise in einen Frosch verwandelt. Sie fragt nach dem Namen (Namen eingeben) und ob man tapfer sei (yes, yes). Man erhält den Auftrag, ihr noch vor Anbruch des nächsten Morgens eine Alraune (Pflanze) zu beschaffen, oder man lande als Frosch in einer ihrer nächsten

Suppen. Da Alraunen nur um Mitternacht gepflückt werden dürfen, geht man vorher zu den Pilzen. Dort hält sich eine Gruppe von Feen auf. Diesen tanzt man etwas vor (dance) und bekommt so den Feenstaub (ask about fairy dust). Genau um Mitternacht geht man auf den Friedhof. Bei einem der Grabsteine steht eine Alraune. Man schnappt sich die Pflanze (run, look plant, get plant) und flüchtet vor den Geistern. Es gibt auch eine Möglichkeit, die Geister zu verjagen. Dazu kauft man tagsüber bei der Heilerin ein „Undead Unguent“ (buy undead unguent). Kurz bevor man den Friedhof betritt, reibt man sich damit ein (use undead unguent). Wer das aber so machen will, wird einen weiteren Tag damit verbringen müssen, Geld zu sammeln (bekommt man z.B. durch Kämpfen), denn das „Undead Unguent“ kostet 100 Silberstücke. Wer sich stark genug fühlt und von einem Cheetaur angegriffen wird, kann versuchen, diesen zu erledigen. Wenn das Monster tot ist, nimmt man seine Klauen mit (search monster, get claws) und verkauft sie am nächsten Tag für 10 Silberstücke an die Heilerin (den Cheetaur muß man aber nicht bezwingen um das Spiel lösen zu können). Vergeßt nicht, die Alraune rechtzeitig bei Baba Yaga abzugeben (Reim aufsagen, Hütte betreten und mit „yes“ antworten).

Bei Erana's Peace, beim Einsiedler oder bei der Waldnymphe kann man sich schließlich schlafenlegen (sleep). Wenn es nicht sehr spät in der Nacht ist, kann man auch die Hero's Inn in der Stadt betreten und dort schlafen (kostet aber Geld). Der Dieb hat in der Nacht aber noch mehr zu tun. Man klettert nachts über die Mauer in die Stadt und bricht in das Haus des Sherrits ein (sneak, pick lock). Drinnen nimmt man die goldene Spieldose vom Tisch, die Vase vom Kamin und den vergoldeten Kerzenständer mit (get music box, get vase, get candelabra). Hinter dem Bild an der rechten Wand befindet sich ein Safe (move picture). In ihm findet man ein paar Goldstücke (unlock safe, get coins). Man macht den Safe wieder zu (close safe) und geht in die enge Gasse. Sobald man auf den blinkenden Gegenstand zugeht, wird man von anderen Dieben angegriffen. Man macht dann das Diebeszeichen (make thieves sign) und fragt nach dem Paßwort für die Gilde der Diebe (ask about password). Dieses sagt man dem Goon, der auf dem Stuhl in der Bar sitzt. Er öffnet dann eine Falltür, den Zugang zur Diebesgilde. In der

Gilde kauft man einen Ausweis (buy license) und verscherbelt die zuvor geraubten Gegenstände (sell candelabra, sell music box, sell vase). Mit dem messerwerfenden Dieb kann man um Geld spielen (play game). Bevor man schlafen geht, betritt man noch das Haus der alten Dame (sneak, pick lock).

In dem Korb neben dem Sota findet man eine wertvolle Kette (get basket), die man in der Gilde verkauft.

Am zweiten Tag ... geht unser Abenteurer zur Heilerin und gibt den Feenstaub und das Wasser ab (give fairy dust, give water). Sie verspricht, in Kürze zusammen mit den anderen Zutaten eine „Dispel Potion“ zu machen, die gegen Ende des Spieles noch von Bedeutung sein wird (ask about dispel potion).

In der Burg mistet man wieder den Stall aus. Zum Zeitvertreib kann man als Dieb oder Magier an der Zielscheibe vor der Stadt das Messerwerfen üben (throw dagger, get dagger) oder mit dem Einsiedler Cribbage spielen (play cribbage). Als Kämpfer kann man sich ein paar von den Goblins im Westen „plücken“. Diese verstecken sich dort nämlich in Scharen hinter den Büschen. Ab und zu kann man sich einen Goblin (der meist Silberstücke mit sich trägt) schnappen. Möglichst am späten Nachmittag oder am Abend begibt man sich zum Eingang der Höhle im Wald (Nord). Dort wartet bereits ein größeres Monster, ein Ogre.

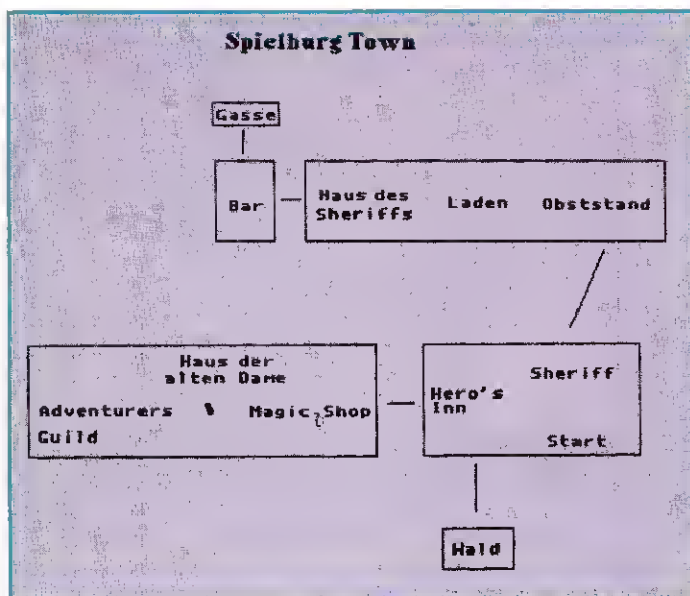
Als Kämpfer könnt ihr ihn töten (fight), als Magier sprecht ihr den „Calm“-Spruch, und als Dieb rennt ihr einfach um ihn herum (run). In der Höhle steht ein Bär. Das einzige mir bekannte Mittel, an ihm vorbeizukommen, ist der „Calm“-Zauberspruch. Im darauffolgenden Bild sitzt ein Kobold, der einen Schlüssel um den Hals hängen hat. Der Kämpfer und der Dieb gehen so vor: Man läuft auf den Kobold zu und erschlägt ihn (fight), wobei man den Feuerblitzen, die er losläßt, durch Ducken ausweicht. Der Magier spricht den „Fetch“- und sofort darauf den „Trigger“-Zauberspruch. Durch letzteren öffnet sich eine unsichtbare Truhe mit vielen Goldstücken. Man schnappt sich das Gold (run, get coins) und flüchtet aus dem Bild hinaus. Falls man von den Feuerblitzen des Kobolds zu oft getroffen wird, benutzt man die beiden „Healing Potions“ (use healing potion). Man benutzt den Schlüssel des Kobolds, um die Fußfessel des Bären zu öff-

nen (cast calm, use key). Der Bär verwandelt sich dann in Barnard, den Sohn des Barons. Für diese Tat gibt es in der Burg natürlich eine reichliche Belohnung in der Burg. Man unterhält sich mit dem Baron (ask about brigands/Elsa/leader/warlock) und wird dann zum Essen und zur Nachtruhe in der Burg eingeladen. Am anderen Morgen erwacht man mit 50 Goldstücken mehr in der Tasche.

Der dritte Tag: Zu allererst holt man die „Dispel Potion“ bei der Heilerin ab. Im Laden kauft man sich als Kämpfer die Rüstung, als Dieb mehrere Dolche. Der Magier kauft sich in der Stadt die „Flame Dart“-Zauberformel und geht dann zu Erasmus. Am Hauseingang sitzt eine sprechende Statue, die ein paar Fragen stellt. Hier nun die dazugehörigen Antworten: What is your Name? (Name eingeben) What is your Quest? (hero) What is your favorite color? (red) What is the thieves' password? (I know the answer) What is the Baron's first name? (Stetan). Ist man im Haus drinnen, geht man gleich die Treppe hoch zum Turm. Man bejaht alle Fragen des Zaubersers und spielt darauf das „Mage's Maze“-Spiel. Die wichtigsten Dinge dazu stehen im Handbuch. Hier noch ein Hinweis:

Falls sich die gegnerische Spielfigur auf der letzten Brücke vor dem Ziel befindet, schnappt ihr die Brücke einfach weg. Dann nämlich wird die gegnerische Spielfigur zurück an den Start versetzt! Wenn man gewonnen hat, erhält man den „Dazzle“-Zauberspruch (ist nützlich für den Nahkampf). Nach einer kleinen Unterhaltung mit dem Zauberer (ask about brigands/leader/warlock/hermit/mirror/game) geht man in die Stadt zurück. Hier betritt man die Bar.

Unter einem der Barhocker findet man einen Notizzettel (get notice), auf dem etwas über eine Verabredung steht. Man folgt diesem Hinweis und geht am Mittag zur Zielscheibe vor der Stadt. Dort sieht man Bruno zusammen mit einem der Räuber. Versteckt hinter einem der Büsche hört man den beiden gut zu. Sobald Bruno das Feld verlassen hat, greift man den Räuber an. Als Dieb wirft man aus sicherer Distanz mit Dolchen, als Kämpfer geht man zum Nahkampf über, und als Magier schleudert man Feuerblitze („Flame Dart“), jeweils bis der Räuber umfällt. Dann durchsucht man ihn (search brigand) und findet einen Schlüssel. Mit diesem geht man zum Antwerp. Er blockiert den Weg nach links zu einer geheimen Felsentür. Man sollte den



Antwerp auf keinen Fall attackieren. Es genügt, um ihn herum zu rennen, da er von alleine nicht angreift. Man sucht nun die Felsen ab und entdeckt das Schlüsseloch zur Felsentür (search rocks). Nachdem man die Tür geöffnet hat (unlock door, open door), sagt man das Paßwort (Hiden Goseke) und betritt die Höhle. In der Höhle kann man (ist aber nicht zur Lö-

sung des Spiels notwendig) versuchen, den Troll zu töten. Seinen Bart (??) kann man bei der Heilerin gegen zwei Heilungssäfte eintauschen. Den Minotaur vor dem Eingang des Forts bringt man mit dem „Calm“-Zauberspruch zur Ruhe. Danach knackt man das Torschloß (pick lock) oder spricht die „Open“-Zauberformel (cast open, open door). Der

Kämpfer hat noch eine andere Möglichkeit, ins Fort zu gelangen. Dazu geht man direkt auf den Hinterhalt der Räuber zu und weicht den Pfeilen solange aus, bis nicht mehr geschossen wird. Dann klettert man über den Baumstamm (climb log). Wenn man die darauffolgenden Kämpfe heil übersteht, ist man auch im Fort. Drinnen geht man ganz nach links um die Barriere herum und dann weiter über die rechte Brücke. Nun muß nur noch ein Stolperdraht überwunden werden (step) und man befindet sich im nächsten Raum. Hier schließt man die Tür (close door), geht nach oben, verschiebt den Stuhl (move chair) und wirft gleich darauf den Kerzenleuchter um (move candelabra). Nun stellt man sich vor die Mitte des Tisches.

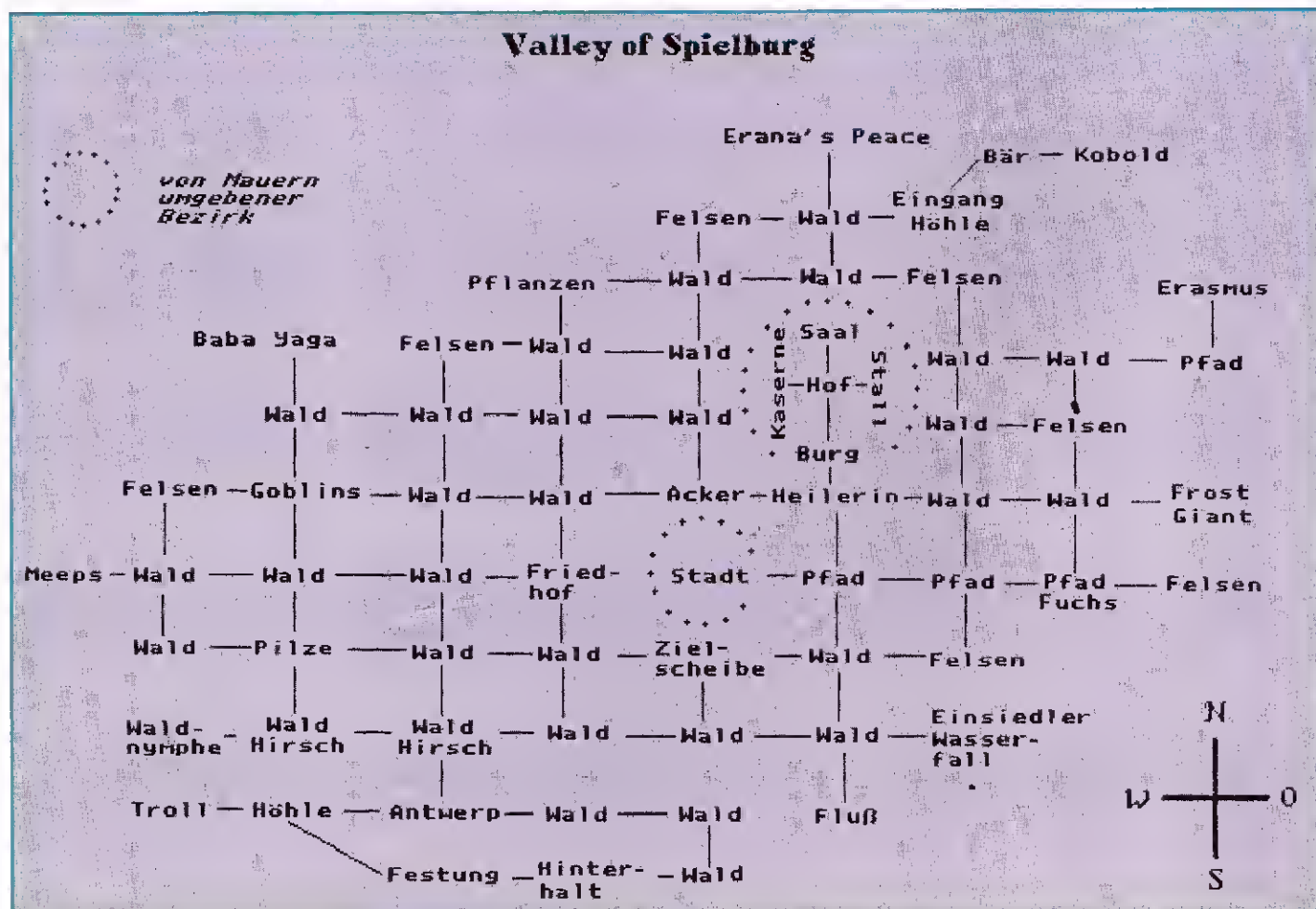
Kurz bevor die drei Räuber um die Tischkante herumkommen, klettert man auf ihn hinauf (climb table), faßt nach dem herunterhängenden Seil (geht automatisch) und schwingt sich zur Tür gegenüber (open door). Im darauffolgenden Feld spricht man mit dem Warlock über Elsa (ask about Elsa/enchantment/warlock). Man läßt sich vom Weg hinunterfallen und gerät dadurch auf magische Weise ins Rollen. Nach-

dem man sich mit „stop“ angehalten hat, geht man durch die Tür mit den Smilies auf der rechten Seite. Man zieht an der Kette (pull chain), die von der Decke herunterhängt, worauf sich eine Tür mit dem Namen „Secret Entrance“ öffnet. Wenn man durch sie hindurch geht, kommt man links unten aus einem Tunnel heraus. Man öffnet die schiefe blaue Tür oben (open door). Sobald diese zu wackeln beginnt, geht man ein Stück zurück in den Tunnel. Die Tür fällt schließlich um und gibt eine weitere frei, durch die man in den nächsten Raum gelangt (open door). Hier wirft man die „Dispel Potion“ auf den Räuberhauptmann (throw dispel potion). Er verwandelt sich darauf in Elsa. Elsa und der Warlock bedanken sich und verschwinden durch einen Zauber.

Bevor man den Raum nach rechts verläßt, nimmt man den magischen Spiegel vom Tisch. Man befindet sich dann wieder beim Antwerp.

Nun geht man zu Baba Yaga. In ihrer Hütte benutzt man den Spiegel (use mirror), damit ihr Zauberspruch reflektiert wird und sie sich in einen Frosch verwandelt. Das Spiel ist somit gelöst.

Hannes Kruppa



Streiflichter

Neueinsteiger Millennium

Logotrons Indi-Label jetzt professionell

Ein neues Software-Label wird sich künftig in England um Action-Games des Hauses **Logotron** kümmern. **MILLENNIUM** profilierte sich aus einem 89er Independent Label des bekannten Herstellers. Entscheidend für die Geburt dieses Namens sei der sensationelle Erfolg von *StarRay* und *Archipelagos* im vergangenen Jahr. Games dieses Genres sollen ab sofort unter neuen Stern für Erfolge sorgen. Betreut werden soll das komplette Spektrum der Unterhaltungssoftware,

für den Computer genauso wie für Konsolen und die immer populärer werdenden „Hand-held-machines“. Seit Januar ist der neue Name nun im Geschäft und legt schon eifrig los mit Titeln wie **CLOUD KINGDOMS**, **RESOLUTION 1** und **KID GLOVES** (siehe auch Bericht auf Seite 32). In Bälde erwartet Euch ein weiteres Game: **THUNDER-STRIKE** simuliert knallharte Action mit dreidimensionalen Effekten und einem 3D-nahen Scrolling durch eine Zoomfunktion.

Aircrafts für die PC

PC's mit MCGA- oder VGA-Grafikkarte können ab sofort mit einer neuartigen Luftkampf-Simulation aus dem Hause **ELECTRONIC ARTS** ausgerüstet werden: für rund 120 Mark kann sich jeder PC-User den Kampfhubschrauber **LHX ATTACK CHOPPER** auf den Screen holen. In der Packung findet man den Flugsimulator jeweils auf 3.5" und 5.25"-Diskette, so daß jeder Simulations-Crack mit der passenden Software versorgt ist. LHX soll einer der flexibelsten und „gefechtsfreudigsten“ Kampfmaschinen sein, die jemals kreiert wur-

den. Der User wird mit 20 unterschiedlichsten Aufträgen konfrontiert sein. Vom Zerstören und Vernichten feindlicher Panzer bis hin zum Eskorte fliegen wird alles dabei sein. Einbezogen ist der Luftraum dreier verschiedener Nationen. Mit 3D-Effekten, 256 Farben und zwölf unterschiedlichen Blickwinkeln bekommt der Spieler ein fünf Level umfassendes Game, welches sich in diesem Genre sehen lassen kann. Im gleichen Atemzug erscheint aus dem Hause nun endlich die ST-Umsetzung des Fast-Oldies **STAR-FLIGHT**. Das Rollenspiel führt die



3D für PC: LHX Attack Chopper

PC- und Amiga-User schon seit geraumer Zeit in ein 270-Sternen-System mit einer riesigen Planetenlandschaft. Inzwischen gibt es zwar auch schon den zweiten Teil des Sternenvergnügens, aber nun kommen auch die ST-User endlich zu ihrem Vergnügen. Besser spät als nie...

एकता

एक बूढ़े किसान के चार लड़के थे। वे हमेशा आपस में झगड़ा करते थे। बूढ़े ने कई बार उपदेश दिया कि एक दूसरे के साथ स्नेहपूर्वक रहें। लेकिन उस के साथ उपदेश बेकार हुए।

एक दिन किसान बीमार पड़ा। चारों लड़के उसके खाट के पास खड़े रहे। तब पिता ने उन के हाथ में लकड़ियों का एक गुट्टा देकर आज्ञा दी उसे तोड़ो।

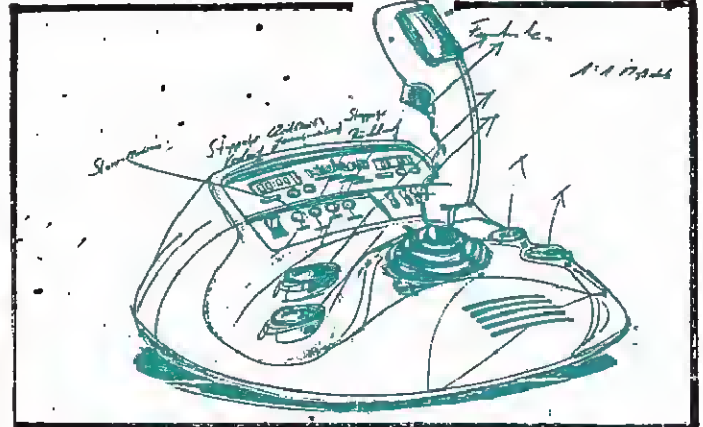
उह लड़के ने उसे तोड़ने का प्रयत्न किया। न सके। उस के बाद पिताने हर एक देकर कहा कि अब इसे तोड़ो। तोड़ सके।

ये मेरे पुत्रों देखो, एक कर रहोगे, अगर तुम

TOP SECRET:

Entwurf gesichtet ...

MEGABOARD



Den Entwurf eines neuartigen Joysticks hat einer unserer Redakteure auf dem Reißbrett eines namhaften Softwarehauses entdeckt. Das **MEGABOARD** soll mit völlig neuartiger Technik einen progressiven Schritt im ergonomischen Sinne tun. Da das Projekt noch strengster Geheimhaltung unterliegt, bleibt der Hersteller erst einmal im Gedächtnis unseres Kollegen haften. Mitte des Jahres soll die Entwicklung ausgereift sein und dem deutschen Markt zugänglich werden. Wir sind bemüht, baldigst den Prototyp dieser Wunder-Hardware in die (Test-)Finger zu bekommen.

Neben Wein, Weib und Gesang

... denken die Franzosen ab und an auch an die Computerei. **COKTEL VISION** präsentierte im März das Erscheinen des versofteten Cartoons **BEVERLY HILLS TEENS**. Mit diesem munteren Action-Spielchen können sowohl Amiga- als auch ST- und PC-User für etwa 60 Mark ihren Spaß haben. Mitte dieses Monats erscheint das erste Action-Game des Labels **TOMAHAWK** für ST, Amiga und PC. **NO EXIT** wird ein „Fighting-Game“ auf der Basis eines 3D-Scrollings mit über 200 Animationen sein. Der Preis beläuft sich nach Herstellerangaben auf etwa 80 Marker.

Extended News

International Soccer

Programm: Emlyn Hughes International Soccer, **System:** ST (angeschaut), Amiga, **Preis:** ca. 75 Mark, **Besonderheit:** Demo-Version, **Hersteller:** Audiogenic, London, England, **Muster von:** Audiogenic, England.

Es ist wirklich kaum noch erstaunlich, daß „Gott und die Welt“ ihr Heil im Zeichen des runden Leders suchen. Ich denke, es gab noch nie derart viele Fußball-Games wie jetzt zur aktuellen Weltmeisterschaft in Italien. Erstaunlich eigentlich nur, daß gerade die vermeintlich „kleinen“ Software-Häuser hier den „eigentlich“ großen ganz schön was vormachen. Man denke nur an Manchester United von Krisalis! Nun liegt mir eine Demoversion vor, die, wenn wirklich spiel- und steuerbar, wohl alles bisher Dagewesene in den Schatten stellen könnte: **EMLYN HUGHES INTERNATIONAL SOCCER**, aus dem Hause **AUDIOGENIC**.



Es handelt sich hierbei um die 16bit-Umsetzung des allseits beliebten C-64-Vorbilds, das immer noch gut läuft. Wir hatten die Gelegenheit, uns mal die ST-Fassung reinzuziehen. Obwohl es sich hier nur ein sogenanntes „Rolling Demo“ handelt, also nicht spielbar ist, kann folgendes konstatiert werden:

- 1.) Der Spielverlauf ist extrem flüssig; das Scrolling o.k. Die Begleitgeräusche bzw. -gesänge („Here we go, here we go...“) sind nicht aufdringlich, halt einfach passend. Von der technischen Seite her mit Sicherheit eines der Lichtblicke dieses Genres.
- 2.) Die Spieler bewegen sich äußerst realistisch zum Ball und zum Gegner. Kurzpass-Spiel, ebenso wie öffnende Pässe in den freien Raum, Ballannahme mit der Brust, Weiterleitung der Kugel mit Kopf und Knie – all' dies hat mir fast den Atem verschlagen!
- 3.) Foulspiel, auch im Strafraum, ist „möglich“; Freistöße sind die Folge.
- 4.) Weitere kleine Feinheiten: Flugkopfball des Abwehrspielers, „verschiedene“ Paraden des Torhüters (hebt u.a. Ball über die Querlatte oder stößt aus der Hand ab!), Schatten (nicht immer selbstverständlich!)



5.) Der Gesamteindruck: EMLYN HUGHES SOCCER wird den Fans mit absoluter Sicherheit gefallen. „Soccer, bis die Socken qualmen!“ **MK**



Und da kommen auch schon zwei fiese Gegner.

Immer Ärger mit Tomi

Programm: Knight 'n Fight, **System:** Amiga, Atari ST, PC, C-64 (geplant), Amstrad (geplant), Spectrum (geplant), **Preis:** ca. 85 DM, **Hersteller:** Blue Byte, Mülheim, **Muster von:** Blue Byte.

Es ist soweit! Nein, nicht der Weltuntergang (oder?) – **KNIGHT 'N FIGHT** ist soweit – nämlich fast fertig. Das neueste Werk aus den düsteren **BLUE BYTE**-Folterkammern, wo die Rech-

umher. Ein folgenschwerer Fehler: Seine Mutter wird von bösen Geistern entführt, die mit ihr ein furchtbares Ritual vollziehen wollen. Doch Tomi hat Glück im Unglück, denn ihm erscheint der gute Geist des Ritters Arrow, der den bösen Geistern das Handwerk legen will. Belde machen sich auf, die verschollene Ellen im Schloß zu suchen.

An dieser Stelle steigt der Spieler ins Geschehen ein. Er muß das komple-

xe, verzwickte Schloß in bester Jump-and-Run-Manier durchsuchen, wobei ihm der kleine Junge immer auf den Fersen bleibt. Viele Gefahren sind zu bestehen, wenn z.B. ein Besuch in der Folterkammer ansteht, tiefe Gräben übersprungen werden müssen oder schwarze Ritter auftauchen. Weiterhin warten Kämpfe mit Drachen, ein Duell mit einem bösen Zauberer und dergleichen mehr. Tomi handelt dabei als interaktiver Charakter, wobei es die Aufgabe von Sir Arrow, der Spielfigur, ist, Tomi zufriedenzustellen. Tomi ist launisch, mal ängstlich, mal hungrig oder auch kampfbereit – je nachdem, ob er z.B. vom gefundenen Essen was abkriegt. Viele Objekte können entdeckt werden, wobei nicht jeder Gegenstand für das taugt, für das er augenscheinlich gedacht ist! Wer Kniffeleien dieser Art liebt und Hüpf- und Suchspiele mag, sollte **KNIGHT 'N FIGHT** im Auge behalten. Die Grafik ist vielversprechend, die technische Ausführung gut, die Animation plus Grafik detailliert, die Atmosphäre durch gelungene Gags (werden noch nicht verraten!) bester Cartoon-Stil. Wie's weitergeht mit diesem Spiel, und wie die Endfassung aussehen wird, lest Ihr dann in einer der nächsten beiden Ausgaben! **msu**



Ein kleiner Blick in die Waffenkammer.

ner Tag und Nacht geknechtet werden, steht nämlich kurz vor der Vollendung! Und weil Mitinhaber **Lothar Schmitt** immer noch verzweifelt am ersten Level von *Tiger Heli* hängt und auf Grund eines Krampfes im rechten Feuerarm nur noch mit einem Joypad programmieren kann, entstand **KNIGHT 'N FIGHT** unter der Federführung von Lothars Partner **Thomas Hertzler**, der zudem an der ST- und Amiga-Programmierung maßgeblich mitwirkte.

Das Spiel beginnt in einem schottischen Schloß, das von dem kleinen Tomi mit seiner Mutter Ellen besichtigt wird. Doch Tomi ist ein rechter Bengel und randaliert in dem Schloß



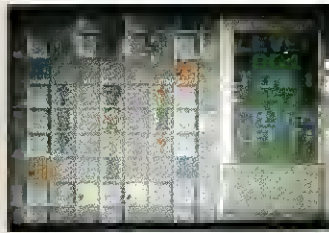
KNIGHT FIGHT spielt in einem verwinkelten Schloß.

Fotos (3): Amiga

Lynx-strategisch

Programm: Chip's Challenge, **System:** Atari Lynx, **Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Atari, **Muster von:** Atari.

Ein reines Suchtspiel für das Lynx flatterte uns diese Tage von Atari auf den Tisch. **CHIP'S CHALLENGE** heißt das Wunderwerk und ist eine Art Denk-Strategie-Geschicklichkeitsspiel, das es in sich

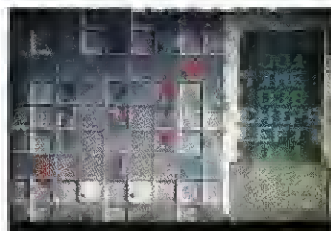


hat. War ich bisher, im Gegensatz zum Kollegen T.O., kein Lynx-Fan, so hat sich das nun grundlegend geändert. Der Grund: **CHIP'S CHALLENGE** ist ein hervorragend konzipiertes Spiel, das im Grunde simpel, aber mehr als fesselnd ist. Es geht darum, den Ausgang eines jeden Levels zu finden, der irgendwo in einem Labyrinth versteckt ist. Anfangs ist dies noch recht leicht, ist solch ein Level doch klein. Später jedoch werden diese immer größer und komplizierter – bis Level 144!

Vor jedem Exit ist ein Schloß, das erst geöffnet werden kann, wenn

der Spieler alle Computer-Chips, die im Level verstreut sind, aufgesammelt hat. Dies wäre einfach, wären da nicht die tückischen Gegner, die sich von Level zu Level vermehren. Außerdem gibt es Hindernisse wie Feuer, Wasser, magnetische Fließbänder und Eis. Um eines dieser Hindernisse zu überqueren, müssen bestimmte Gegenstände wie Schuhe mit Spikes, Schutzschilder und Magnete aufgesammelt werden. Diese sind manchmal hinter verschiedenfarbigen Türen versteckt, für die erst noch die entsprechenden Schlüssel gefunden werden müssen.

Manchmal gibt es Schalter, die bestimmte Wege freigeben und gegebenenfalls wieder schließen. Hin und wieder tauchen auch „Dreckklumpen“ auf, die man verschieben kann und somit das Überqueren von



Wasser möglich ist. Aber für manch andere Dinge sind diese Klumpen sehr nützlich; zuviel will ich aber nicht verraten. Selbst ist der Mann/die Frau! *hja*

„Krumme Touren“

„FAIRLIGHT“ alles andere als fair

Vorsicht vor Bauernfängern! Zur Zeit wirbt eine Hamburger Computervereinigung namens „**FAIRLIGHT**“ unter Postlagerkarte mit sensationellen Hard- und Softwareangeboten aus Versicherungsschäden. Unter anderem werden neuwertige Amiga 2000 für sage und schreibe 600 Mark angeboten, der 500er für die Hälfte, per Vorkasse, versteht sich. Das Geschäft mit der Vorkasse klappt wie am Schnürchen, die Lieferung bleibt aus. Eine

Gangstermethode, für die Kripo zwar schon ein „alter Hut“, aber noch immer effektiv. Immer wieder gibt es hoffnungsvolle Kunden, die glauben, auf diesem Wege günstigt an ihren begehrten Compi ranzukommen. Auch „**FAIRLIGHT**“ scheinen wieder einige Leute auf den Leim gegangen zu sein. Die PLK ist selbstverständlich nicht mehr aktuell. Vorsicht ist jedoch allemal geboten, da solche Angebote jederzeit und überall auftauchen können.

„Ricki“, leicht gemacht

Wem das **MICROPROSE** Action-Adventure **RICK DANGEROUS** bislang eine Stufe zu heavy war, der hat ab jetzt doch noch gut lachen. An einer neu erschienen Version hat sich inhaltlich nichts verändert, nun kann man allerdings nach Belieben in jedem Level starten. Wer die alte Version zu Hause hat, kann diese nach Informationen des Hauses gegen einen geringen Aufpreis gegen den „lockeren Rick“ eintauschen. Wenn das keine nette Geste ist.

Waffen, Zaubersprüche und Sprüche

Programm: Gauntlet III, **System:** Atari Lynx, **Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** Atari, **Muster von:** Atari.

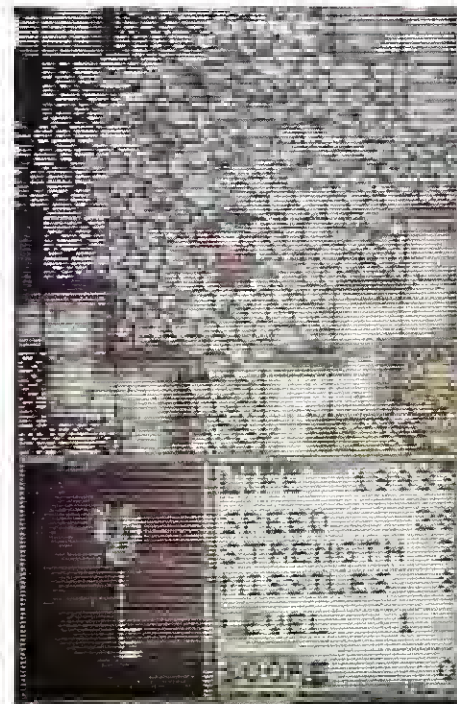
Für alle Gauntlet-Enthusiasten habe ich eine gute und eine schlechte Nachricht! Zuerst die gute: Es gibt **GAUNTLET III**! Nun die schlechte: Es ist (noch?) nur für das Lynx-Handheld-System von Atari erhältlich.

GAUNTLET III wartet auf dem Lynx mit ein paar Erneuerungen auf. So gibt es nun anstatt vier ganze acht Charaktere. Vom bekannten Wizard über Piraten bis hin zum Punkrockstar ist hier so ziemlich jeder Stand vertreten, die alle ihre unterschiedlichen Stärken und Schwächen haben.

Wer nun seinen favorisierten Helden gewählt hat, der darf sich in die unterirdischen Dungeons begeben, wo ihn allerlei Böses erwartet. Von den bekannten Geistern bis zu den ulkigsten Geschöpfen kreucht und fleucht viel, „Ungeziefer“ dort unten rum, das dem Spieler an den Kragen will. Dieser kann sich aber mittels Waffen, Zaubersprüchen und -sprüchen erwehren. Wird er von einem Feind berührt, so gibt's Energieabzug. Durch Food kann der Energievorrat aber wieder aufgefrischt werden, was auch äußerst wichtig ist. So kämpft man sich Level um Level durch die Gewölbe durch, sammelt das übliche Zeug ein und erwehrt sich den feindlichen Attacken.

Die Grafik ist bei **GAUNTLET III** sehr ordentlich. Das Scrolling ist gut, und auch das hardwareunterstützte Zoomen wird auch wieder zur Genüge geboten. Sound und Soundeffekte konnten mich nicht so begeistern, sie sind eben nur mittelmäßig. Dank einer Vier-Spieler-Option, durch die vier Lynx-Geräte miteinander gekoppelt werden können, ist

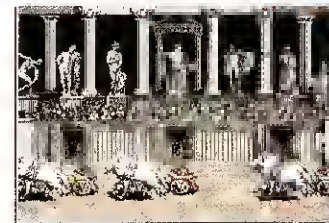
für großen Spielspaß in der Gruppe gesorgt. Alleine werden vor allem die Fans größtes Gefallen an diesem Spiel finden. *hja*



Deutsche Fassung

Der „Krieg der Zukunft“, **FUTURE WARS** aus dem Hause **DELPHINE SOFTWARE**, der übrigens in Frankreich an die Spitze der „Best French Games“ und der „Best French Adventure“ gelobt wurde, ist mittlerweile in einer kompletten deutschsprachigen Fassung erschienen.

Auf die letzte Minute



Centurion Defender of Rome



Low Blow

... erreichten uns zwei Screenshots aus dem Vereinigten Königreich zum Thema: Planungen im Hause **ELECTRONIC ARTS**. Demnach können wir uns unter anderem auf zwei recht vielversprechende Games für den PC gefaßt machen: **CENTURION - DEFENDER OF ROME** hört sich verdammt nach Strategie an. Wenn die Story genauso reizvoll wird, wie unser Screenshot, kennen wir schon jemanden, der sich auf stundenlanges Kopfrauchen freut. **LOW BLOW** ist ein weiterer Beitrag zum Thema „Dicke-Nasen-Sport“. PC-Boxen pur. Auch hier verspricht die Grafik einiges. Warten wir's ab...

HOTLINE

TOP 30 im April

Liebe Leser, wir haben für Sie die aktuelle Software-Hitparade zusammengestellt. Hierbei haben wir uns auf die uns übermittelten Verkaufszahlen der Software-Großhändler und auf Leserzuschriften gestützt. (Verkaufszahlen: 1/3; Leserwünsche: 2/3). Um die Charts für Sie übersichtlich zu machen, haben wir sie nach derzeitiger und vorangegangener Platzierung, Programmname, System und Herstellerfirma untergliedert.

Aktuelle Platzierung	Letzte Platzierung	Spiel	System	Hersteller
1	7	Rings of Medusa	ST (auch monochrom)/Amiga/C-64/PC	Starbyte
2	2	Indiana Jones (Adv.)	ST/Amiga/PC	Lucasfilm/R.A.
3	17	Oil Imperium	PC/Amiga/ST	ReLine
4	4	Hard Drivin'	PC/Amiga/ST/Spectrum/C-64	Domark
5	3	North + South	ST/PC/Amiga	Infogrames
6	5	Sim City	PC/Amiga/Mac/C-64	Infogrames
7	7	Stunt Car Racer	Amiga/ST/C-64/Spectrum/PC	Micro Style
8	8	Xenon II - Megablast	PC/ST/Amiga	Image Works
9	30	It came from the Desert	Amiga	Cinemaware
10	10	Chambers of Shaolin	ST/Amiga/C-64	Thalion
11	15	Populous Data Disk 1	ST/Amiga/PC	Electronic Arts
12	12	Toobin'	ST/Amiga/C-64/Spectrum/CPC/PC	Domark
13	14	Super Wonderboy	ST/Spectrum/CPC/Amiga/C-64	Activision
14	11	Ghostbusters II	ST/Amiga/C-64/Spectrum/CPC/PC	Activision
15	13	Great Courts	C-64/ST/Amiga/PC/CPC	Blue Byte/Ubisoft
16	16	Cabal	ST/C-64/Amiga	Ocean
17	27	Drakkhen	ST/Amiga/PC	Infogrames
18	25	Full Metal Planete	ST/Amiga/PC	Infogrames
19	16	Pictionary	ST/Amiga/PC/C-64	Domark
20	9	Interphase	ST/Amiga	Image Works
21	6	Chase H.Q.	ST/Amiga/C-64/Spectrum/CPC	Ocean
22	19	Larry III	PC	Sierra On-Line
23	23	Block Out	Amiga/PC	California Dreams/R.A.
24	-	Rainbow Islands	ST/Amiga/C-64	Ocean
25	24	Fugger	C-64/ST/Amiga	Bomco (ehem. ASM-Microw.)
26	18	Power Drift	ST/Amiga/CPC/C-64/Spectrum	Activision
27	20	Fighter Bomber	ST/C-64/Amiga/PC	Activision
28	21	Batman - The Movie	ST/Amiga/C-64/Spectrum/CPC	Ocean
29	29	100% Dynamite	C-64/Spectrum/CPC	Ocean
30	-	Player Manager	ST/Amiga	Anco

Top Ten/C-64

1 Oil Imperium	ReLine
2 Rings of Medusa	Starbyte
3 Sim City	Infogrames
4 Hard Drivin'	Domark
5 Chase H.Q./Drivin'	Ocean
6 100% Dynamite	Ocean
7 Cabal	Ocean
8 Ghostbusters II	Activision
9 Chambers of Shaolin	Thalion
10 Fighter Bomber	Activision

Top Ten/ST

1 Rings of Medusa	Starbyte
2 Indiana Jones-Adv.	Lucasfilm/R.A.
3 Hard Drivin'	Domark
4 Oil Imperium	ReLine
5 Player Manager	Anco
6 Chambers of Shaolin	Thalion
7 Xenon II - Megablast	Image Works
8 Chaos strikes back	FTL/Mirrorsoft
9 Populous Data Disk 1	Electronic Arts
10 Full Metal Planete	Infogrames

Top Ten/Amstrad

1 Super Wonderboy	Activision
2 Ghostbusters II	Activision
3 Batman - The Movie	Ocean
4 Toobin'	Domark
5 Great Courts	Blue Byte/Ubisoft
6 Chase H.Q.	Ocean
7 XXX (ind.)	Ocean
8 100% Dynamite	Ocean
9 Power Drift	Activision
10 Combat School	Hit Squad

Übermittelte Verkaufszahlen:

Folgende Software-Häuser stellten uns für die April-Top-30-Hitparade ihre Verkaufszahlen freundlicherweise zur Verfügung:

Rainbow Arts, Düsseldorf
Rushware, Kaarst
T.S. Datensysteme, Nürnberg
Bomco, Frankfurt
Leisuresoft, Bergkamen-Rünthe

Alle anderen Software-Händler seien hiermit aufgefordert, uns bis spätestens 5. März 1990 ihre Trend-/Verkaufszahlen zu übermitteln! Und: Liebe Leser, schickt uns weiterhin zahlreich Eure Favoriten (muß keine komplette 30er-Liste sein, es reichen auch weniger Titel!)

Top Ten/Amiga

1 It came from the Desert	Cinema
2 Rings of Medusa	Starbyte
3 Indiana Jones (Adv.)	Lucasfilm/R.A.
4 Oil Imperium	ReLine
5 North + South	Infogrames
6 Rainbow Islands	Ocean
7 Sim City	Infogrames
8 Stunt Car Racer	Micro-Style
9 Xenon II-Megablast	Image Works
10 Full Metal Planete	Infogrames

Top Ten/PC

1 Larry III	Sierra On-Line
2 Rings of Medusa	Starbyte
3 Indianapolis 500	Electronic Arts
4 Indiana Jones (Adv.)	Lucasfilm/R.A.
5 Their finest Hour	Lucasfilm/R.A.
6 Oil Imperium	ReLine
7 North + South	Infogrames
8 Block Out	California Dreams
9 Great Courts	Blue Byte/Ubisoft
10 Populous	Electronic Arts

BE SMART

Schachkurs auf Diskette

Schachdatenbank (nur PC's)

Partiensammlungen auf Diskette

Eröffnungsbibliotheken auf Diskette

an Computer anschließbares Schachbrett

THE FINAL CHESSCARD®



MACHT AUS IHREM PC ODER COMMODORE 64/128 EINEN INTELLIGENTEN SCHACHCOMPUTER



The Final ChessCard

The Final ChessCard ist ein vollständig neuer Typ eines Schachcomputers. The Final ChessCard ist ein völlig selbständiger Schachcomputer, den Sie an Ihren eigenen Commodore 64/128 oder an Ihren PC anschließen können. Dies gibt Ihnen die Möglichkeit, alle Fähigkeiten Ihres grafischen Benutzer-Interfaces auszuschöpfen, ohne die Spielkraft Ihres Computers zu beeinträchtigen.



Gegner, Sekundant und Übungsleiter

The Final ChessCard ist ein starker Gegner – und als Sekundant, Übungsleiter oder Trainer ein hilfreicher Mitspieler. Es werden Disketten mit Partiensammlungen und Turnier-Bulletins erscheinen. In Kürze kommt auch ein Schachkurs auf Diskette heraus, ein kompletter, interaktiver Schachkurs ab Anfängerniveau.



Schnell und stark

The Final ChessCard spielt schnell und stark. The Final ChessCard macht optimalen Gebrauch von allen Möglichkeiten, die ein PC oder Commodore 64/128 bietet: Das Speichern und Nachspielen von Partien, Stellungen und Eröffnungen, die Sie außerdem ausdrucken können – komplett mit Diagrammen und Kommentaren.

Einfache Bedienung

The Final ChessCard wurde für Maussteuerung entworfen. Mit der Maus bewegen Sie die Figuren ohne komplizierte Cursorsteuerung oder Koordinateneingabe. Aber auch mit dem Joystick oder der Tastatur ist die Bedienung verblüffend einfach. Die Eingabe von Befehlen ist mit der Hilfe von Pull-down-Menüs genauso einfach. Ein Druck auf den Mausknopf genügt und Sie können sich voll auf die Partie konzentrieren.



ASM-1-90

SOFTWARE

Aktuell

Gegen Einsendung von DM 5,- Schutzgebühr (an Briefmarken) erhalten Sie die neueste Ausgabe der **SOFTWARE AKTUELL** mit unserer Preisliste. Ich habe einen *guten* bitte ankreuzen)

☐ C 64 ☐ C 16/116/Plus 4 ☐ Schneider CPC ☐ Atari XL/XE
☐ Spectrum ☐ Atari ST ☐ Amiga ☐ IBM

Name _____

Adresse _____

Postort _____

Senden an: **RUSHWARE GmbH** · Bruchweg 128-132 · 4044 Kaarst 2

Vertrieb

RUSHWARE

Online with the trend

RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH
Bruchweg 128-132 · D-4044 Kaarst 2 · Telefon: 021 01/60 70



Programm: Highway Patrol 2,
System: Atari ST (nur Farbe),
Preis: ca. 75 Mark, **Hersteller:**
Microids, Frankreich, **Muster**
von: Microids.

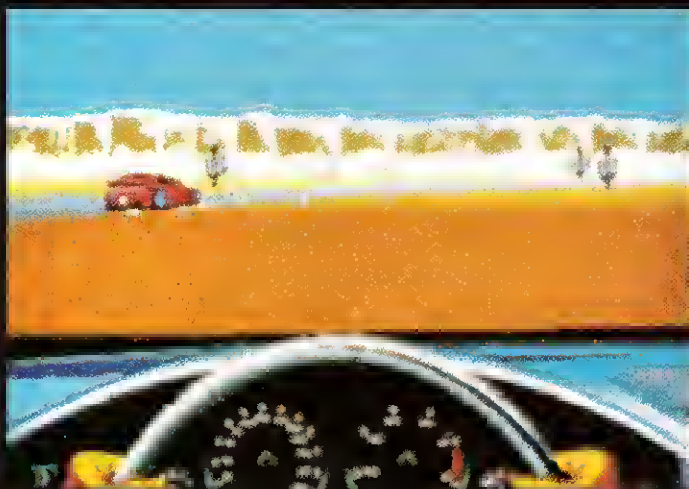
Sorry, Ihr geplagten Brüder und Schwestern aus dem anderen Teil Deutschlands, daß schon wieder Eure „fahrbare Laubsägegarbelt“ lächerlich gemacht wird, doch eine passendere Überschrift zu diesem Flop ließe sich im Moment wohl nicht finden. Mit **HIGHWAY PATROL 2** hat der in Frankreich beheimatete Softwareproduzent **MICROIDS** jedenfalls „erfolgreich“ gezeigt, daß ihm Imitationen im Stile von **CRAZY CARS II** & Konsorten überhaupt nicht liegen.

Als eifriger Cop setzt sich der Spieler bei **HIGHWAY PATROL 2** an das Steuer eines schnittigen Police-Schlittens. Frei nach dem Motto „Auf dem Highway ist die Hölle los“ gilt es nämlich, dem Verkehrsrowdytum den Garaus zu machen. Den Schauplatz des großen Spektakels stellt ein weitläufiges Wüstenareal dar. Zur besseren Orientierung sind in einer dem Programm beiliegenden Karte (38x38 Planquadrate) alle Wege sowie Tankstellen (Boxenstopp muß auch mal sein!) eingezeichnet. In einer Art Verbrecherkartei könnt Ihr nun zu Beginn des Spieles nach Herzenslust (immerhin sechs verschiedene Gegner) blättern, um genüßlich Euer Jagdopfer auszuwählen. Ladesekunden später findet Ihr Euch schon mitten in der Prärie wieder...

Ein Blick auf die Statuszeile verrät die eigene Position sowie die des ominösen roten Flitzers, den es bekanntlich zu jagen gilt. „Schnell“ noch (gäääh!) mit Hilfe der Karte die kürzeste Route zum feindlichen Objekt ausgearbeitet, und schon könnt Ihr durchstarten. Hervorzuheben sind hier die phänomenalen Beschleunigungszeiten des HP2-Flitzers, der für 0 auf 200 schlappe fünf Sekunden benötigt. Aber auch sonst strotzt das **MICROIDS**-Game nur so an Kuriositäten

»NUR« TRABBI-FAHREN IST SCHÖNER!

Einfach schauderlich, was uns der französische Hersteller **MICROIDS** zu dieser Jahreszeit vorsetzen will. Zweifelsohne hat der Boom des letzten Jahres im Bereich der PS-starken Games (**CRAZY CARS II** etc.) den Ausschlag für **HIGHWAY PATROL 2** gegeben. Allerdings kann der neueste Vertreter dieser Kategorie, wie der Anlaß dieses Testberichtes vielleicht schon erahnen läßt, ganz und gar nicht an alte Glanzzeiten anknüpfen. Die Tatsache, daß der Sättigungsgrad in diesem Genre schon seit Monaten überschritten ist, möchte ich da schon fast außen vorlassen.



2. Hellraider
3. Rom Rom Stadium
4. Pursuit to Earth
5. Space Ace ST

Diese Scheibe ist kein Hit!!!

und Ungereimtheiten. Tacho und Drehzahlmesser bewegen sich im Einheitstakt, in der Mitte fahrende Autos machen die Straßen unsicher, gut gebaute Kakteen, die selbst einen Frontalcrash mit 220 Sachen ohne jeden Schaden überstehen, säumen den Straßenrand. Diese wenigen Beispiele dürften eigentlich schon genügen, um den Spielwitz von HP2 aufzuzeigen. Ansonsten geht es in diesem Spiel allerdings nur äußerst trist und öde zu, so daß die Wahl einer Wüstenlandschaft als Terrain vielleicht gar nicht so verkehrt war. Als besonders einschläfernd erweist sich der Umstand, daß es mitunter eine halbe Stunde dauert, bis man sich zum gesuchten Auto durchgeboxt hat.

Selbst Vollgas oder Querfeldeinfahrten ersparen Euch nicht minutenlange Fahreinlagen, falls sich nämlich das „Opfer“ in einer ganz anderen Ecke des Spielfeldes befindet. Der eigentliche Showdown nimmt da im Vergleich zu den vorhergehenden Strapazen nur wenige Sekunden ein, denn egal wie hart gesotten der Gegner auch sein mag, Schwierigkeiten gibt es nie, den roten Flitzer zu stoppen. Lediglich die vollkommen mißratene Steuerung könnte bzw. wird Euch einen Strich durch die Rechnung machen. Stellenweise hätte ich schon auf geraden Strecken so meine Problemchen, die Kiste auf der Piste zu halten.

Der einzige Lichtblick im Dunkel von HP2 ist die schön gezeichnete Spielgrafik sowie nette Zwischenbilder, die das Geschehen wenigstens etwas auflockern. Zu allem Übel werden solch positive Ansätze durch ein Scrolling übelster Machart zunichte gemacht. Ähnlich daneben geriet die „Animation“, der Autos, die dem Spieler, übrigens im Einheitslook, von Zeit zu Zeit über den Weg ruckeln. Den Sound haben die Programmierer vermutlich eins zu eins von alten 8-Bit-Games gesampelt. Einfach widerwärtig!

Letztendlich besteht **HIGHWAY PATROL 2** von **MICROIDS** einzig und allein aus Schwachstellen, sieht man einmal von der akzeptablen aber trotzdem monotonen Grafik ab. Gevatter Langeweile scheint gewissermaßen hinter jedem Kaktus zu lauern.

TORSTEN BLUM

Grafik	6
Sound	2
Spielablauf	1
Motivation	0
Preis/Leistung	0



Die "andere" Software für Personalcomputer



JETZT AM KIOSK

SECRET SERVICE



Das große Autofahrerhandbuch

Teil 1 – Aus aktuellem Anlaß: Behandlung von Ost-Fahrzeugen

Man riecht sie ja bereits auf hundert Meter, die sozialistischen Familien-Kabinenroller, die die Formenvielfalt auf unseren Straßen um eine Nuance erweitert haben, die nicht jeder uneingeschränkt enthusiastisch als die Krönung postmodernen Autodesigns bezeichnen mag. Oder anders: Ich finde Trabbis häßlich. Sie stinken, und die meisten Fahrer träumen mehr als daß sie fahren (um hier keine Mißverständnisse aufkommen zu lassen: Ich habe auch schon vernünftig fahrende DDRler gesehen, aber um die geht es mir hier nicht.). Was will man also tun, wenn man mal wieder so ein knetterndes „geflügeltes“ Pappvehikel vor sich hat? Die Lüftung ausstellen, klar, aber wie macht man den Leuten klar, daß man sie gerne links überholen möchte, obwohl sie einem rechts doch soviel Platz lassen? Neulich hatte ich einen ganz krassen Fall: Ich überholte (links) auf einem zweispurigen Teilstück der B7 (zwischen Walburg und HeLi) einen grünen Combi-Trabbi, aber wen interessiert's überhaupt? Letztendlich war's ja streckenweise zumindest noch amüsant, aber diesmal schreib' ich mir ja nur Schrott zusammen. Die Indy-Lösung aus der 2/90 war loserhaft (gesprochen: „luhserhaft“), deshalb nochmal neu. Ansonsten alles beim Alten (haha...). Nächsten Monat gibt's den ersten Teil einer Fortsetzungsgeschichte. Was das sein wird und wie lange es sich hinziehen wird, weiß ich noch nicht – werd' ich wissen, wenn ich's geschrieben hab'. Viel Spaß bis dahin, und seid nett zu den Leuten, die sich um Euch sorgen. Und tschüß,

Aller Uli

P.S.: Unsere Adresse: ASM, Secret Service, Postfach 870, 3440 Eschwege

TIPS & TRICKS & TIPS & TRICKS & TIPS & TRICKS

Zwei bis drei Tips zu RINGS OF MEDUSA:

Man sollte zu Beginn eines Spiels mit Fellen, Leder, Rindern, Kühen und Hühnern handeln. Wenn man etwas Kapital gesammelt hat, kann man selbiges mit Maschinen tun. Eine Armee sollte man erst relativ spät aufbauen, da sie einen Haufen Geld kostet. Bei den Schiffen sollte man mit einem Kutter anfangen, da hier die Kosten für die Crew sehr gering sind.

Will man sich eine Flotte aufbauen, sollte man die Schiffe einzeln und in verschiedenen Häfen bestellen (kaufen). Dies zahlt sich erst später beim Anheuern der Mannschaften aus.

Uli Schneider

Ob es an der Zeit ist, sich um DEMON'S WINTER zu kümmern, weiß keiner so genau. Wir tun es trotzdem!

Tips für den Anfang: Durch die Karte (aha!) weiß man, wo die Colleges liegen. Man sollte sich deshalb zu Beginn nur Eigenschaften aussuchen, die man nicht so schnell ausbauen kann, bzw. solche, die man gleich zu Beginn des Spiels einsetzen kann (z.B. zweimal

Spirit Runes, Weapon Lore, Sword/Axe/Mace). Auf Detect/Disarm Traps, Potion Lore, Item Lore, Illusion u.a. kann man gänzlich verzichten, da man diese Dinge eher selten anwendet.

Man sollte seine Krieger so schnell wie möglich mit guten Waffen wie Morningstar und Broadword ausrüsten. Außerdem sollte jeder alsbald eine Rüstung (mind. Chain) erhalten. Verfluchte Waffen oder Gegenstände sollte man ruhig mitnehmen, denn schließlich kann man diese in Waffengeschäften (in der Kudzu) kostenlos aufbessern lassen. Das Rumhantieren mit solchen Dingen sollte man sich für später aufsparen, wenn man finanziell etwas besser dasteht.

Um möglichst rasch in den Levels zu steigen, besorgt man sich schleunigst ein Schiff und killt ein paar Seemonster (Seeschlangen bringen die meisten Punkte). Ist das Schiff mal stark beschädigt, repariert man es in Asahi (billiger als Neukauf).

Die Gegner werden mit neuem Terrain (oder Höhlen) immer stärker. Wird man mal „zusam-

mengeslagen“, hält man sich besser auf „leichterem“ Terrain auf.

Christian Marz

So, hier jetzt ein Tip, der bei X-OUT auf dem Amiga ordentlich Tacken bringen soll: Man benötigt einen Dreier-Schuß, der Rest ist egal. Beim Endgegner des ersten Levels zappt man zuerst den oberen Schnorchel weg (den mit den blauen Kugeln). Anschließend stellt man sich so in die linke obere Ecke, daß der Schuß nach unten die blauen Kugeln des unteren Schnorchels abmüllert. Man muß dabei aufpassen, um nicht den Schnorchel selbst zu treffen. Für jede abgeschossene Kugel gibt's 20 Punkte. Hat man genügend Geld, kann man sich nach dem Endgegner sein Raumschiff prima ausrüsten.

Paul Guillaumon

Es geht aber auch einfacher! Wenn man nämlich bei X-OUT 500.000 Credits haben möchte, gehe man so vor: Man nehme das billigste Schiff, den billigsten Schuß, bewegt den Cursor nun auf das Visier des Fritzen links oben und drückt Feuer.

Der Modulpoke für DOUBLE DRAGON II auf dem C-64: POKE 46537,173.

O.F.F.

Und schließlich ein paar Passworte zu PIPE DREAM (Amiga): HAHA, GRIN, REAP, SEED, GROW, TALL und YALI.

Klaus-Dieter Wolf

P.S. v. mir (Uli, wem sonst.): Ich bin ich, aber manchmal bin ich mir da auch nicht ganz sicher...

Bei RINGS OF MEDUSA sollte man sobald man eine Stadt besitzt, die Stadtkasse leeren, die Armee aus der Kaserne holen und die Stadt, die nun keine Verteidigung hat, verlassen und angreifen. Siehe da, die Kasse ist wieder voll! Dies kann man beliebig oft wiederholen.

Marcus

Ein Trick zu WONDERBOY IN MONSTERLAND auf dem C-64: Man kann den Myconid Master (das Endmonster der zweiten Runde) ganz leicht besiegen. Man wirft einfach eine Bombe, die man sich vorher besorgt hat, vor die Tür der Endmonsterbehausung. Nun kann man eintreten und, siehe da, der Master zerstört sich von selbst.

Rainer



Bei **ROCK 'N' ROLL** auf dem C-64 drücke man die Tasten 2, 7, 8, 9 und Space. Nun müßte man einen Level weiterkommen.

D.K.

SIM CITY: Am Jahresende setzt man (im Budget-Window) die Police, Fire und Transit auf „0“. Danach speichert man den Spielstand unter einem beliebigen Namen ab, lädt wieder einen (vielleicht sogar nicht vorhandenen) Spielstand eines beliebigen Namens (vielleicht ist es auch derselbe beliebige Name) und schwupp – alle drei Dinge stehen wieder auf „100“, ohne eine Pfennig Abzug!

A- und B-Hörnchen

Und nochmal **ROCK 'N' ROLL**-Cheat für C-64, diesmal etwas anders: Zu Beginn statt des eigenen Namens **RAINBOW ARTS** eingeben. Nun ist das Fenster wieder leer, und man kann die Nummer des gewünschten Levels eingeben. Gleich dahinter gibt man zweimal den Doppelpunkt (erscheint als A). Nun ist eine vierstellige Zahl dran, deren Quersumme die Levelnummer ergeben muß, wonach man zweimal das Semikolon eintippt, welches als B erscheint. Letztendlich gibt man die Ziffern der Levelnummer in umgekehrter Reihenfolge ein. Hat man nun einen Level satt, drückt man Space zusammen mit der 1.

Holger Auernhammer

WEC LE MANS auf dem Schneider: Man gebe mit seinem Multiface Two oder sonst irgendwie den POKE &09D1,0 ein. Knallt man nun während der Fahrt gegen ein Hindernis, wird lediglich vom hohen in den niedrigen Gang geschaltet.

OAS

Wenn man bei **POWERDRIFT** auf dem Amiga in irgendeiner Stufe ohne Credit-Verbrauch alle fünf Rennen als Sieger durchläuft, kommt man in ein Bonusrennen, in dem es erst so richtig abgeht...

M.R.

Tja, hier ist es nun, das vierte Passwort zu **KINGS OF THE BEACH** auf 8-Bit. Die ersten drei hatten wir ja schon, und hier ist der Rest: **SUNDEVIL**.

Giants

Bei der Amiga-Version von **ROCK 'N' ROLL** gibt's anscheinend doch noch mehr Cheats. In Level 2 existiert so ein Warp zu Level 20.

Es gibt hier einen Raum mit vielen Eiern (?), die man zerstören kann, indem man über sie fährt. Man muß hier einfach über alle am Rand liegenden Eier fahren und zack. Man darf allerdings keins der anderen Eier ankratzen!

Benny Blumentopf

OIL IMPERIUM, ebenfalls auf ST. Wenn man im Büro sitzt, kann man mal **BRATWURST** eingeben. Wenn alles klappt, bekommt man \$1.000.000.000.

auch ohne Namen

Wenn man mal **SILKWORM** (auch ST) spielt, kann man während des Spiels **GORGONYOLA** eingeben. Wenn man nun C drückt, werden die Credits aufgestockt.

und nochmal ohne Namen

So, hier nochmal etwas mehr zu **RINGS OF MEDUSA**: Zu Spielbeginn begibt man sich in eine westlich gelegene Stadt (z.B. Porttown). Man schöpft bei der Bank den vollen Kreditrahmen aus und spielt in der Kneipe um den höchsten Einsatz. Sollte man das Spiel gewinnen, verläßt man die Kneipe und speichert erst einmal ab. Dies Kneipenspiel wiederholt man solange, bis man ca. 20.000 (oder besser noch 30.000) Taler sein eigen nennt (viel Vergnügen!). Man erwirbt nun einige Wagen und Pferde. Das restliche Geld gibt man für Felle aus, die so um die 400-500 Taler kosten sollten. Die Felle transportiert man so schnell wie möglich in eine östliche Stadt (z.B. Incline Village). Da man anfangs noch keine Aufklärer hat, ist es empfehlenswert, nahe an Flüssen oder am Meer entlangzugehen, weil hier so gut wie keine Karawanen sind. In der Stadt angekommen, verkauft man seine Felle für runde 550-650 Taler. Hat man seinen Kredit bis jetzt noch nicht zurückgezahlt, sollte man dies schleunigst tun, da einem sonst die Händler den Zutritt verwehren. Den kleinen Fellhandel setzt man solange fort, bis man sich ein Schiff leisten kann. Mit dem restlichen

Geld bezahlt man den Wehrsold für die Matrosen und kauft sich Maschinen.

Die Maschinen bringt man nach Snake City (auf Money Island), wo man sie für 9.000-10.000 Taler verkaufen kann. Mit dem verdienten Geld kauft man Felle ein, die man in Snake City günstig erstehen kann (200-300 Taler). Die Felle bringt man nun wieder in eine östlich gelegene Stadt (z.B. Little Harbour).

Diesen Handel (Maschinen/Felle) setzt man fort, bis man 2.000.000 Taler eingeheimst hat. Jetzt hat man genug Geld, um sich eine Armee leisten zu können. Der Eroberung von Städten und der Inbesitznahme der Ringe dürfte nun nichts weiter im Wege stehen.

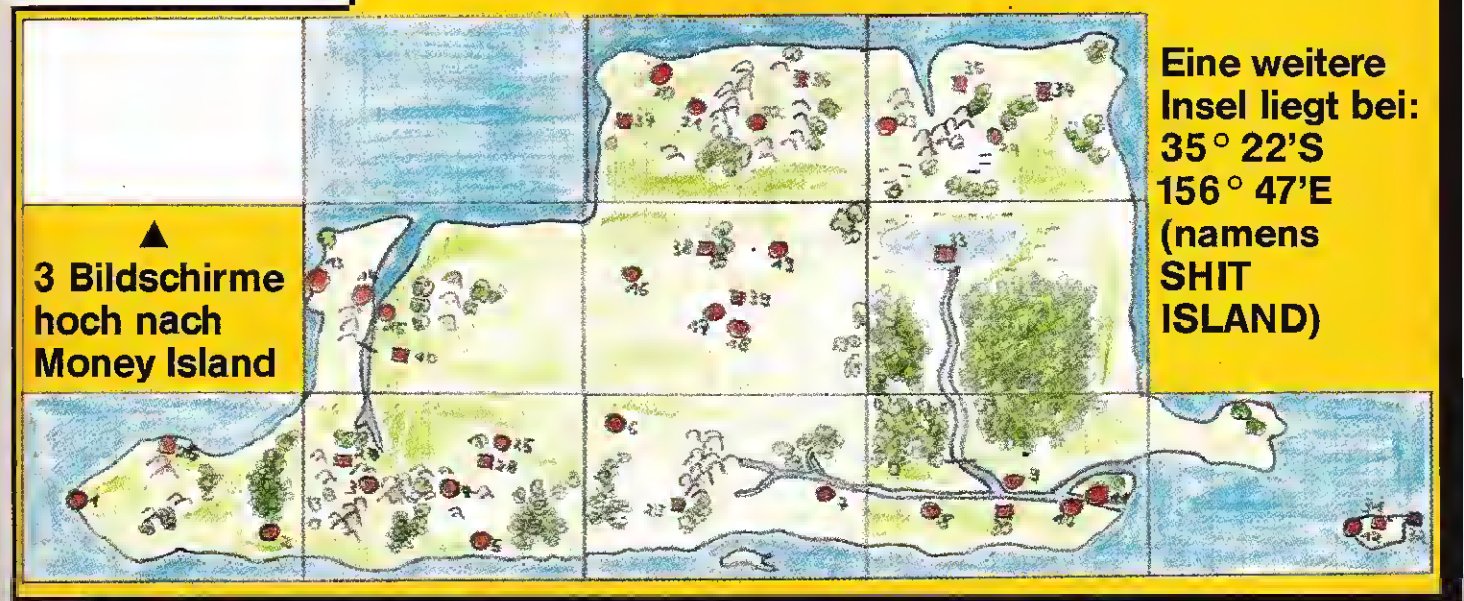
Eine Anmerkung noch: Da immer wieder eine neue Spielwelt erstellt wird, ist es möglich, daß die Inseln (bisher entdeckt: Money Island und Shit Island) auf der Karte anders gesetzt werden.

Future Man, Hawk & Ice

Hier die Legende zur Karte:

- (1) Porttown
- (2) Maia Village
- (3) Oak-Tree Village
- (4) Brown Mountain City
- (5) Hot Desert

- (6) Gloria Springs
 - (7) Daredevil Don Town
 - (8) Lonely Village
 - (9) City of the two Rivers
 - (10) Incline Village
 - (11) Great Plains
 - (12) Little Harbour
 - (13) Mallou Town
 - (14) Palm Village
 - (15) Sioux City
 - (16) Inner City
 - (17) Joshua Town
 - (18) Indians Garden
 - (19) Soyola
 - (20) Rock of the Falcons
 - (21) Klamath Falls
 - (22) Volcano Town
 - (23) Porto di Cianti
 - (24) Big Cave
 - (25) Dynamite Rock
 - (26) Dead Man's Rock
 - (27) Castle of Glory
 - (28) Mc Deep's Castle
 - (29) Hawkcrest
 - (30) Grooby's Castle
 - (31) Small Castle
 - (32) Tower of Pain
 - (33) Seacastle
 - (34) Forgotten Tower
 - (35) Y-Castle
 - (36) Naneeless
 - (37) Big Tower
 - (38) Mountain Fortress
 - (39) Fort Worth
 - (40) Newcastle
- Städte sind als rote Kreise, Burgen als rote Quadrate eingezeichnet





Hier ist sie wieder, die hint-hunt-Ecke, die längst fester Bestandteil im SECRET SERVICE ist. Hier werden Leserfragen veröffentlicht, und andere Leser, die die genannten Probleme schon bewältigt haben, sind aufgerufen, uns die Lösungen zu schicken. Diese werden dann in einer der folgenden Ausgaben veröffentlicht.

Die Fragen ...

Verschiedene Fragen von Marcus Östmann: **WASTELAND**: Wo ist der *Blackstar Key*? Wie kommt man bei **ULTIMA V** im achten Level des *Dungeons Doom* durch den Raum, durch den das kleine Flüßlein mit dem Wasserfall fließt?

Und wieder eine dieser Fragen zu **BARD'STALE I**. Wo man das Energie-Emporium findet, möchte Tibor Rather gerne wissen. (Ist es denn wirklich so schwer, sich die Stadt mal genau anzusehen? Also, man geht von der Gilde aus links, bis man zum *Review Board* kommt. An ihm geht man vorbei und biegt bei der nächsten Gelegenheit rechts ab. Wenn man hier weitergeht, kommt man zum Platz mit den Tempeln. Hier sieht man sich erst gar nicht um, sondern geht schnurstracks geradeaus, bis man wieder nach rechts abbiegen kann, was man auch tut. Man geht bis zur nächsten Ecke und dreht sich nach links, geht wieder bis in die nächste Ecke, dreht sich um (entgegengesetzte Richtung), geht eine Schritt nach vorn, dreht sich nach links und betritt das Haus – voilà, Roscoe begrüßt Euch!)

Hier kommt **FUTURE WARS**. Das Wort geht an Herbert Gutauer: Im Kloster, wo man dem Abt (oder was er halt ist) den vergifteten Wein gibt, soll man in einem Raum die Fernsteuerung und die Magnetkarte finden. Die Fernsteuerung ist da, aber wo ist die Magnetkarte? (Mit der Fernsteuerung, so Bernd und Manfred, kann man eine Schrank öffnen. In ihm findet man die Karte.)

Bernhard Schand aus Altenmarkt möchte wissen, wo bei **GOLVELLIUS** (auf dem MSX) das zweite Obermonster versteckt ist. Gibt's auch noch ein paar Passworte?

Jetzt zwei Rollenspiel-Probleme! **ULTIMA II**: Wo findet man den Ring? **ULTIMA III**: Wo sind die Schlitzes (*slots*), in die man die Karten (*cards*) stecken soll? Unser P.H.

Drei Dinge von Matthias Meier: Wie kommt man bei **BAAL** an der Hyäne und dem Einbeinigen vorbei? Gibt's einen Cheat zu **OXXONIAN** und zu **VINDICATORS**?

Und dann liefen plötzlich alle: Ein paar Fragen zu **DEMON'S WINTER** von Hans Unterberg: Wie kann man es vermeiden, im Dungeon unter Gamurs Tempel ständig von den Wänden erdrückt zu werden? In Qoorik soll's irgendwo 'ne *Amber Vault* geben, die was mit *Flaming Runes* zu tun hat. Wenn ja, wo? Wie kann man den *Magic Circle* in Qoorik nutzen?

Auf einem Zettel mit dem Namen Markus (auf der Rückseite) stand eine Frage: Wie läuft bei **LARRYII** die Geschichte auf der Vulkanspitze? Wo muß man sich hinstellen, um den „Molotov Cocktail“ werfen zu können? (Auf der Vulkanspitze raucht's an zwei Stellen: links hinter dem Fahrstuhl und rechts (ein wenig). Man stellt sich, von links kommend, ganz dicht an den rechten Rauch heran. Hier stopft man die Brechtüte in die Flasche, zündet die Tüte an und wirft sie in

die Erdspalte. Das muß natürlich alles in einem gewissen zeitlichen Rahmen ablaufen, aber es klappt problemlos, und das ist etwas, was ich sicher weiß, weil ich's nämlich selbst durchgespielt habe (protz...))

Und nochmal der **LURKIN' HORROR**: Wie kann man den Computer im Labor benutzen? Wie kommt man an den *urchins* im *steam tunnel*, bzw. in der *chambervorbei*? Was muß man am Altar machen?

Und der Rainer Köllmann: Wo findet man bei **ULTIMA V** das *Stonegate*?

Und hier noch ein riesiges Problem bei Y's auf dem Sega: Ölliver Wacker befindet sich im „Turm der Verdammten“ (*Tower of Doomed*) und kommt an einer Stelle nicht weiter. Alle sechs Schlüssel sind vorhanden, fünf Bücher, das Monokel, der Kristall, der Rod (???), der Apfel – alles da! Nun kommt das Problem: Die Monster mit den vier ringförmig kreisenden Steinen werden entsorgt, nach dem Kampf wird die grüne Tür geöffnet, die drei Treppen werden genommen. Wenn man nun die nächste Tür berührt, erscheint ein Window, in dem (in etwa) *Dein Körper ist von Schmerz erfüllt, die Tür ist versiegelt von bösen Mächten* steht. Wie kommt man hier hinein? Wozu ist gleich der Hammer? (Der Hammer ist, glaube ich, als Waldflächenverminderungsgerät zu gebrauchen.)

Und hier die grandiose Frage unseres treuen Lesers Peter Parker: Wie kommt man bei dem Adventure **WOLFMAN** aus dem ersten Bild?

SPACE QUEST II: Wenn man *The rain in Spain falls mainly in the plain* eingibt, passiert nichts. Quark! Wie kommt man, wenn man über der Schlucht am Baumstamm hängt, weiter? Wo findet man bei **FUTURE WARS** die Flagge für die Wandkarte? (Die Flagge ist im Klo, bei **SPACE QUEST II**...hmm. In unserer Special Nr. 4 steht „...und beim Sumpf nach rechts. Dort auf den morschen Baum steigen und nach rechts gehen, bis man hängt und diese schrecklichen Alpträume kriegt!“ Wir sehen das Problem ehrlich gesagt nicht ganz.)

Probleme gibt's genug: **DUNGEON MASTER**: Ich glaube, wir hatten's schonmal, aber was soll's... Wie kämpft man am besten gegen die lila Würmer?

Und mal wieder Fragen zum wunderbaren **HITCHHIKER'S GUIDE TO THE GALAXY**: Wie kommt man an den verfluchten Tee? Wie bekommt man die neugierige Tür in der *Heart of Gold* auf? Was kann man im *Access Space* machen? Kamen alle von Ulrich G. (Für den Tee muß man alle Arten von *fluffs* haben. Das sind also *pocket fluff*, *jacket fluff*, *satchel fluff* und *seat cushion fluff*. Allesamt steckt man sie in den *Blumentopf*. Wenn das erste Pflänzchen sprießt, geht man mit dem Topf in die Sauna und ißt die Frucht. Soviel hierzu, der Tür zeigt man den tea und den no tea. Viel Spaß auch bei den weiteren Rätseln!)

Andreas M. aus O. sucht eine Lösung zu **WIZARDS & WARRIORS** auf dem NES.

Und hier noch ein CPC-Besitzer (Tobias aus Riedlingen). Er kommt bei **INDY3-Action** nicht weiter, weil er es nämlich nicht schafft, den ersten Level zu beenden. Er scheitert bei den Giraffen auf dem Zirkuswagendach. Gibt's einen Cheat? Nein?

Ein echt großes Problem hat Jürgen Fehrenbach mit **LARRY II**. Er hat zwar die Million gewonnen, weiß aber keinen Laden, der sie kleinmachen kann. (Geh' mal ins *Molto Lira* und kauf' Die 'ne Badehose!)

Ist die fünfte Mission von **ELITE** wirklich so einfach, wie einem das vorkommt?

Und hier kommt die **BLOODWYCH DATA DISK I**: Wie beendet man den zehnten Level? Wie schafft man die Stelle mit den sieben Knöpfen? Wie bekommt man die Bronze-Tür auf?

Und nun eine nagende Frage zu **NO**, dem fieslen, fieslen Adventure: Wer weiß, wie man über die Brücke kommt, und wie man den *Red Dragon* tötet?

Und nochmal Streß bei **HELLOWOON**! Michael Bartossek befindet sich im Schloßturm, bekommt die Tür allerdings nicht auf. Außerdem sind die Zentauren tot, und er sieht etwas Schimmerndes, das er allerdings nicht aufheben kann. Und die Tür der Vorratskammer der Hexe, die will auch nicht so recht. Was nun?

Eine Frage zu **MYTH** haben wir von Bastian Zapf: Wie kommt man im zweiten Abschnitt des ersten Levels an der Nymphe vorbei, ohne sie zu töten?

... und ein paar Antworten



Und jetzt **FISH** in der 3/90: Zum Bewegen der Drecks gebe man *search the rubbish* ein.

W. Fröde

In der 2/90 hatten wir ein paar Dinge zu **MERCENARY** und **MERCENARY - THE SECOND CITY**. Hier kommen alle Antworten gebündelt: **MERCENARY**: Der *Antigrav* befindet sich in einem dunklen Teil des Complex bei 09-05 nahe dem Raum mit den vielen Transportern und dem Metalldetektor. Der fünfköpfige Schlüssel ist hier notwendig. Der Pass befindet sich gemeinerweise im Hangar bei 03-15. Dorthin gelangt man nur mit allen Schlüsseln, dem *Photon Emitter* und durch unzählige Zufallstransportersprünge. **SECOND CITY**: Der *Antigrav* ist im Complex 03-04. In dem dunklen Gang gibt es sechs verschiedene Türen. Die Tür mit dem umgekehrten Trapezschlüssel führt einem zum *Antigrav*. Den Schlüssel zu finden ist allerdings nicht leicht (...?). Den Pass bekommt man, wenn alle (!) Mechanoiden-Gebäude zerstört sind. Kleiner Tip am Rande: Man kann mit dem „Tisch“ fliegen.

Hans-Jürgen Brandt

LEATHER GODESSES OF PHOBOS, hier ist, kurz und bündig, eine Lösung:

Man nimmt erst einmal alles und befreit Trent/Tiffany aus der gegenüberliegenden Zelle. Von nun an folgt T/T dem Spieler. Im Klo steigt man auf T/T's Schultern, nimmt den Korb, macht die Taschenlampe an und verschwindet durch den *black circle*.

Venus: Das Wortspiel ist eine Hilfe, um hinter der Venus-Fliegenfalle vorbeizukommen. Der Verkäufer bekommt die Lampe, beim Wissenschaftler legt man die Schokolade in den Käfig. Als Ape gibt man entweder *find male* oder *find female* ein, je nachdem. Man ißt die Schokolade und befreit sich aus dem Käfig. Man bindet sich los und betätigt den Schalter. Das Labor verläßt man nun durch den *black circle*, drückt beim *viscom booth* den Geldrückgabeknopf und nimmt sich die Takken. Die Creme (hinter der Fliegenfalle) wandelt man mit der Maschine um. Den *black circle* im *spawning ground* benutzt man.

Main Hatch: Während des Kampfes den Feind töten (mehrmals) und das Schwert zurückgeben. Monster sollte man entsorgen, Fallerie Fallers ist das Opfer des Monsters, man sollte ihr folgen. Im Korridor braucht man das Pferd. Hier findet man auch den nächsten *black circle*.

Mars: Der Maus muß man das

Bild der Katze zeigen. Man kann sie nun nehmen. Den 45-Grad-Winkel cremt man ein. Das *sommic* (? sehr unleserlich) benötigt man für die Nachricht in den *dunes*. In der *barge* drückt man den violetten Knopf. Beim Dock verläßt man die *barge* und drückt den orangenen Knopf. Die Antwort auf das Rätsel ist *riddle*. Im Harem benutzt man die Codenummer. Überlebenshilfen findet man im Comic, die Pinguine wollen Geld, das Baby wickelt man, legtes in den Korb, legt es vor dem Waisenhaus ab und betritt es kurz (das Waisenhaus).

Der Frosch will nur Küsse von manikürten Menschen (Augen zumachen). Weißer Kreis + schwarze Farbe = ?

Cleveland: *tie sheet to sheet, move SOO* (total unleserlich, vielleicht auch 500, wer weiß...). Danach turnt man auf (!) dem Gefängnis herum:

Mars: Man holt die Münze, kauft (??) den Ausgang, untersucht den Staub und macht irgendwie unter Zuhilfenahme einer Tube einen Kreis.

Boudoir (?): An den Gottheiten herumfummeln, T/T's Anweisungen befolgen. Na, wenn das mal klappt...

Ralph

Ein paar der Antworten zu den Fragen von Karin aus 04421 kommen hiermit. Los geht's:

Schnell zu SPIDERMAN, die Geschichte mit der *bottle of formula*: Falls es ums Netz geht. In Jonah's Penthouse (oberste Etage, klar, nach *push elevator* zu betreten) das Bild zerreißen und mit der *partial web formula* sowie den *exotic chemicals* ins Labor gehen. Hier gibt man *mix* ein (man sollte aber keine anderen Chemikalien bei sich tragen!).

Und nun die **FANTASTIC FOUR**: Es gibt keine Möglichkeit, das Ding aus dem Teer zu befreien. Der Weg in die Freiheit führt vielmehr durch den Teer. Wenn das Ding bis zum Hals im Teer steckt, hält man den Atem an (*hold breath*) und wartet, bis man auf dem Grund der Grube angekommen ist. Man gibt *feel* und *hit machinery* ein. Jetzt muß man sich den Weg zur Flammenwand suchen und dort warten.

Als Fackel geht man in die Höhle mit dem Felsen und wartet, bis man 100% seiner Stärke hat. Man geht den Fels mit *Novahitze* an, woraufhin ein Stück von ihm abspringt. Dieses Stück steckt man unter den Felsbrocken (*put chip under boulder*).

Wiederum als Ding zündet man die Kerze an, die man sich hoffentlich vorher von der Fackel hat geben lassen, nachdem diese sie sich aus der Hütte geholt hat. Man geht zum Schacht

und findet dort das kleine Felsstück, welches man sogleich mit voller Wucht in den Schacht schleudert (*forcefully throw chip into shaft*), woraufhin der Felsen auf dem Schacht pulverisiert wird.

Nun wieder als Fackel warten, bis man 100% seiner Stärke erreicht hat, dann *enter shaft*, einmal *wait* und *flame on nova* und *fly down*. Man gelangt ans untere Ende des Schachtes. Als nächstes sollte man als Fackel die Flammenwand und den Tunnel durchqueren. Wenn *hisses* zu hören sind, gibt man *flame off* und setzt seinen Weg im Dunklen fort. Ist man am Ende des Tunnel angekommen, gibt man *feel ceiling* ein, und danach *enter hole*. Hier kann man die Flammen zur besseren Orientierung wieder anstellen. Man legt den Hebel um und reduziert so den Luftstrom im Schacht. Nun wiederum die Flamme aus und den Weg zurück.

Jetzt hat man die Möglichkeit, als Fackel mit dem Ding den Schacht emporzufliegen, muß aber vor jedem Flug durch den Schacht warten, bis man volle Energie hat. Dazu ein Trick: Wenn man an der Flammenwand *absorb fire* eingibt, kann man den Vorgang des „Aufladens“ erheblich beschleunigen.

Matthias aus 0531

Hier ist nicht Christopher Müller, sondern die Antwort auf seine Frage (1/90):

Möglichst mit den Windstürmern sofort in das Gefilde der Donnernden Erde, Tiere opfern lassen, mit den grauen Gestalten reden, ihnen nach Ir-Weig folgen und noch nicht in die Grotte gehen. In Ir-Weig muß man durch das große Torgehen, den durch den

Karren versperrten Aufgang anklicken („Ein Karren versperrt den Weg“). Nun nach rechts und mit dem Händlersprechen: „Soll ich ihn woanders hinstellen?“. Nach links, und der Karren ist weg: Aufgang (zweimal) (?). Shan-Tung erscheint: „Wollt ihr in meinen Palast eintreten, um zu erhandeln?“.

Im Prunksaal von Shan-Tung's Palast muß Bragon erst einmal mit Bulrog, dann mit Pelissa reden. Von den zwei möglichen Antworten „Pelissa vertraut ihm“ anwählen. Danach redet man mit Shan-Tung:

1. „Sie sind einverstanden“ (Trennung von Pelissa).
2. „Wollt ihr der neue Hüter des Horns werden?“
3. „Ihr rastet ein wenig, bevor ihr die Aufgabe angeht.“

Man gelangt in den Raum, wo der Schrein mit Ramors Horn vor Shan-Tung auf dem Altar steht. Den Schrein anklicken und nichts wie weg (rechts, rechts, links, links)!

Man befindet sich wieder vor dem Stadttor (mit Pelissa und dem Unbekannten). „Nehmen wir ihn mit. Jeder Verbündete ist willkommen.“ Nun klickt man links. Anschließend führt man die Party in die Grotte der Mündung (?) des Flusses Dol (hier liegen zwei Pilze und ein Ei herum – wozu, das weiß keiner so genau.).

Wenn der Troll Toil von Dol (Baustelle ??) erscheint:

1. Mit ihm reden.
2. Von den drei möglichen Antworten die erste oder die zweite wählen.
3. Da diese Antwort verkehrt ist, wird man aus dem Gefilde herausgespült.

So, das ist zumindest die einzige Möglichkeit, die hier gefunden worden ist.

Ein Unbekannter

HOT LINE

Mittwoch
von 16.30h
bis 19.00h
05651/30012
und
05651/30013



Für **ARCHIPELAGOS** auf dem PC braucht man zuerst mal einen Diskettenmonitor (PCTools wurde hier benutzt). Mit ihm ändert man das File **G.BIN** ab dem Sektor 80 bei Position 0000. Der Ausdruck der ganzen Geschichte sollte endgültig Licht in das jetzt noch verbliebene Dunkel bringen. So muß es nachher aussehen, damit man alle 9999 Levels spielen kann.

Jochen Tews

PC Tools Deluxe R4.22

Vol Label=JOCHEN TEWS

-----File View/Edit Service-----

Path=C:\GAMES\DENK\ARCHI*.*

File=G.BIN Relative sector 000080, Clust 02128, Disk Abs Sec 0008619

Displacement	Hex codes	ASCII value
0000(0000)	0F 27 57 45 52 53 4F 46 54 20 20 28 00 00 00 00	"WERSOFT" (
0016(0010)	00 00 00 00 00 00 AB 6A 62 13 00 00 00 00 00 00	jb
0032(0020)	41 20 20 20 20 20 20 20 42 49 4E 20 00 00 00 00	A BIN
0048(0030)	00 00 00 00 00 00 65 A1 C9 00 02 00 9A 03 00 00	e =
0064(0040)	42 20 20 20 20 20 20 20 42 49 4E 20 00 00 00 00	B BIN
0080(0050)	00 00 00 00 00 00 90 A1 C9 00 03 00 8C 00 00 00	=
0096(0060)	43 20 20 20 20 20 20 20 42 49 4E 20 00 00 00 00	C BIN
0112(0070)	00 00 00 00 00 00 83 A1 C9 00 04 00 8C 00 00 00	=
0128(0080)	44 20 20 20 20 20 20 20 42 49 4E 20 00 00 00 00	D BIN
0144(0090)	00 00 00 00 00 00 A0 A1 C9 00 05 00 A4 05 00 00	=
0160(00A0)	45 20 20 20 20 20 20 20 42 49 4E 20 00 00 00 00	E BIN
0176(00B0)	00 00 00 00 00 00 82 00 21 00 07 00 42 7D 00 00	! B3
0192(00C0)	46 20 20 20 20 20 20 20 42 49 4E 20 00 00 00 00	F BIN
0208(00D0)	00 00 00 00 00 00 74 04 74 0B 27 00 00 CB 00 00	t t ' =
0224(00E0)	47 20 20 20 20 20 20 20 42 49 4E 20 00 00 00 00	G BIN
0240(00F0)	00 00 00 00 00 00 42 81 23 00 59 00 02 A0 00 00	B # Y

Home=begin of file/disk End=end of file/disk

ESC=Exit PgDn=forward PgUp=back F1=toggle mode F2=chg sector num F3=edit

IRON LORD-Tips:

Hier ist mal wieder ein hoffnungsvolles Produkt meiner grenzenlosen Langeweile. Zuerst geht man nach Chatenay-Malabry und nimmt dort am Bogenschieß-Wettbewerb teil. Für jeden Schuß ins Schwarze bekommt man 100 Goldstücke. Man sollte am Anfang ruhig mal öfters ins Schwarze schießen, dann auf Stop gehen und wieder in der ersten Runde beginnen. So bekommt man in kurzer Zeit ein hübsches Sümmchen zusammen. Dann gewinnt man das Bogenschießen (nur Mut, es ist gar nicht so schwer) und bekommt als Belohnung einen Pokal. Anschließend reiten wir nach Korando, wo wir von dem Händler den Auftrag bekommen, eine gestohlene Perlenkette wiederzubeschaffen. Nun begeben wir uns nach Torantek, wo man in einer Taverne an einem Armdrück-Wettkampf teilnehmen sollte. Auch diese Probe sollte man ohne besondere Probleme meistern können. Nun kann man sich mit der dort befindlichen Bedienung unterhalten und erhält ein Medallion. Mit diesem geht man nun zu dem westlich versteckten Söldner und gibt es ihm. Er vertraut einem nun und verspricht gegen ein wertvolles Geschenk seine Mithilfe. Nachdem wir ihm noch die Perlenkette abgekauft haben, verlassen wir die Stadt wieder und reiten zur Abtei der Tempelritter. Man sucht zunächst den Mönch auf und nimmt seinen Auftrag an. Dann reitet man zur Mühle und kauft dem Müller ein Amulett ab, welches einem im Kampf gegen die

unzähligen Geheimboten wertvolle Dienste leistet. Sollte man unterwegs von einem solchen angegriffen werden, geht man am besten folgendermaßen vor: Parieren, Attacke rechts, Attacke links, Parieren, Attacke links unten, Attacke rechts oben. Dies wiederholt man, bis er besiegt ist. Gelegentliches Abspeichern und Heilen nach einem Kampf sollte auch in Erwägung gezogen werden. Nun wieder nach Korando und dem Händler die Perlenkette geben. Er sichert einem nun die Hilfe seiner Männer zu und verkauft uns eine goldene Rüstung, die wir dem Söldner in Torantek aushändigen. Nachdem wir uns auf diese Weise auch seiner Mithilfe versichert haben, suchen wir den Kräutrhändler in Chatenay-Malabry auf, der uns im Austausch gegen den Pokal einen Heiltrank für den Mönch mixt und uns Unterstützung im Kampf zusagt. Nachdem wir nun den Trank in die Abtei gebracht haben, sprechen wir mit dem dort befindlichen Anführer der Tempelritter. Wir erzählen ihm von unserem überragenden Sieg beim Armdrücken und bringen auch ihn dadurch auf unsere Seite. Jetzt haben wir den Ruf eines erfahrenen Kämpfers und können den Wirt in Korando davon überzeugen, seine Schulden beim Müller zu bezahlen, was uns zwei weitere Hundertschaften Kämpfer einbringt. Nun reitet man wieder zurück zum Heimatschloß, speichert ab und stellt sich seinem dunklen Oheim zum letzten Gefecht.

... - The End! - Ha!

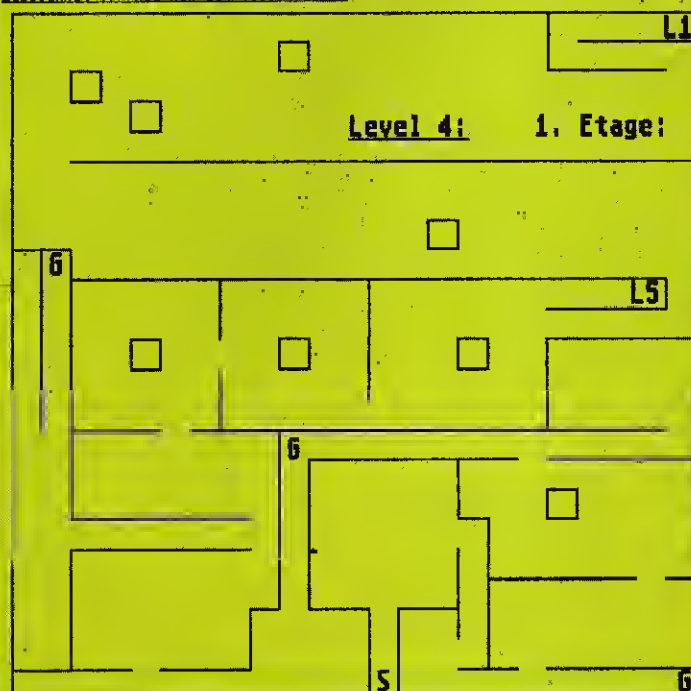
Peter Parker

Daß man bei **R-TYPE** auf dem Amiga in der Highscoreliste **SUMITA** eingeben sollte, wißt ihr sicher schon, oder?

Und ein Code für **TURN IT MANDEL**.

Bei **TURBO OUT RUN** auf dem ST kann man während des Spiels **WEARAPPEPEL** eingeben und folgende Tasten nutzen: **T** (mehr Zeit), **Esc** (ab in den Titelscreen), **Enter** (Pause), **F** (laßt Euch überraschen!), **N** (nächste Strecke) und **D** (Start in New York). ohne Namen

Beverly Hills Cop
gezeichnet von Mad Max dem Vollstrecker



So, hier noch ein paar Karten zu **BEVERLY HILLS COP**. Dazu eine Anmerkung: Es ist nicht möglich, den Lift **L5** sofort zu benutzen. Man kann ihn aber von der fünften Etage aus nehmen. Also muß man durch alle Etagen wetzen und alle Geiseln befreien. Oben angekommen entsorgt man Mr. Big und geht an die letzte Ausgabe, nämlich an die, in drei Minuten wieder zum Ausgangspunkt zu gelangen.

Hier noch schnell die Legende zu den weiteren Karten: **G** = Geisel, **L** = Lift, **S** = Start und **X** = Mr. Big.



LEGENDE:



= Treppe



= Mauer

= Sträucher

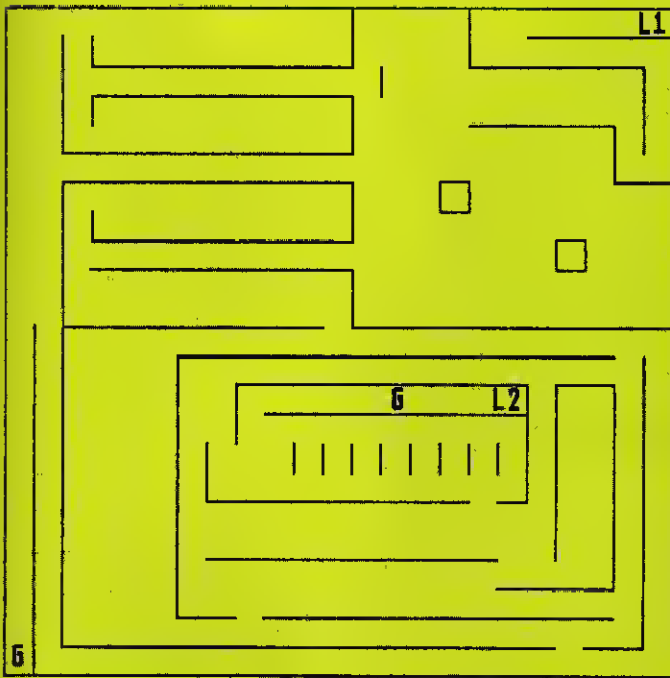


= Baum

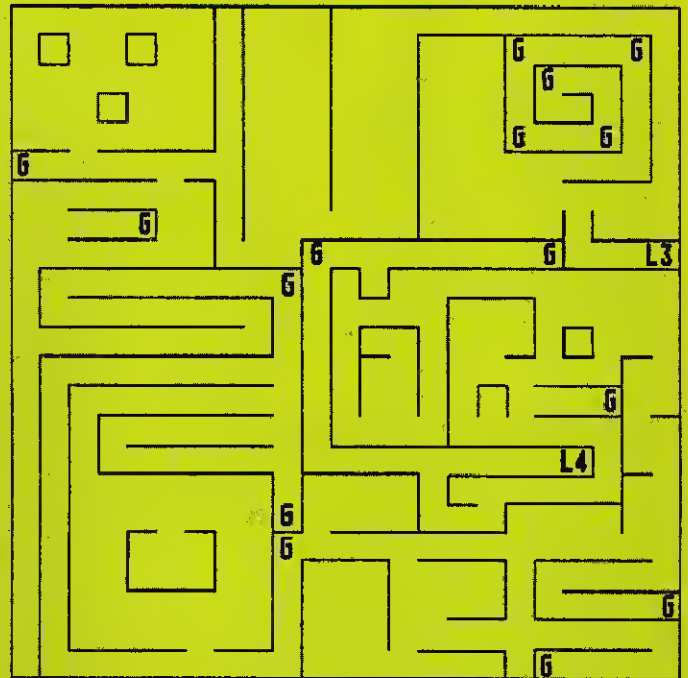
M

= Munition

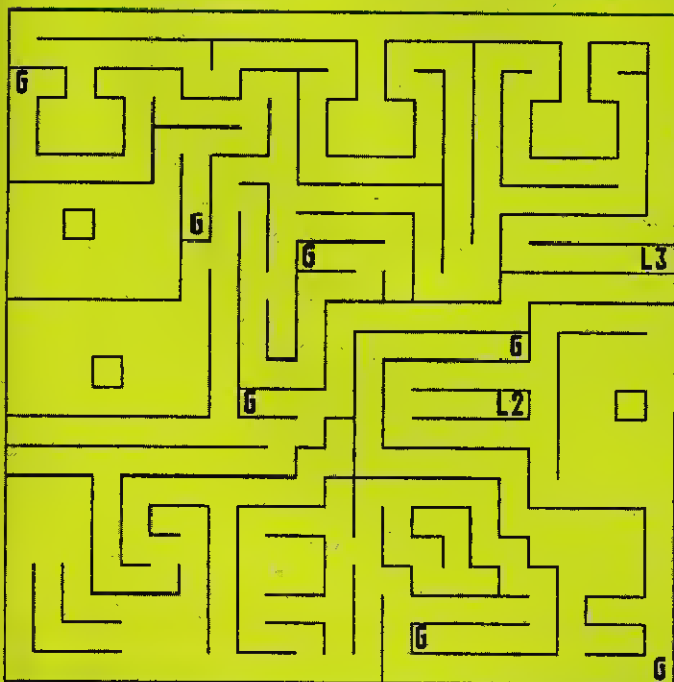
2. ETAGE



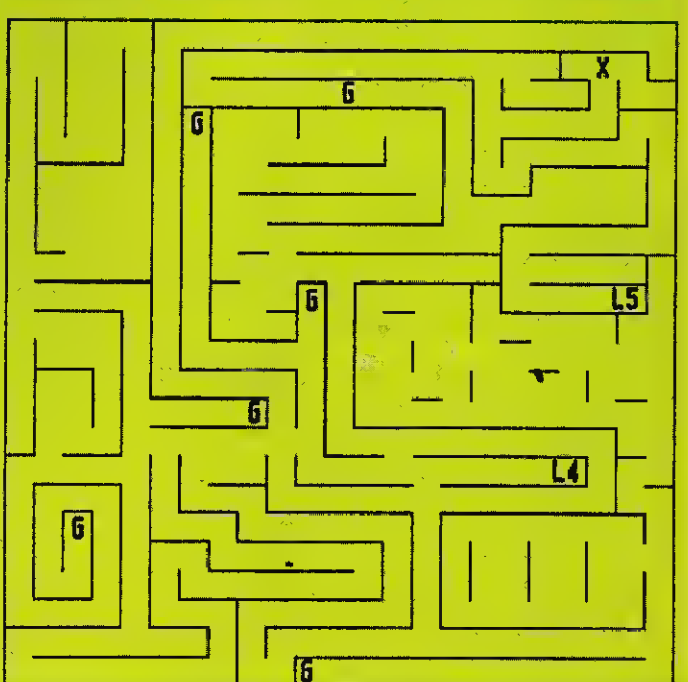
4. ETAGE



LEVEL 4: 3. ETAGE



LEVEL 4: 5. ETAGE



INDIANA JONES – 3 –

So, wegen der losigen Indy-Lösung in Ausgabe 2/90 haben wir uns nochmal umgesehen. Ausgesucht haben wir eine 99 %ige Geschichte, die Euch aber gut helfen müßte.

Hier ist also der neue Lösungsweg zu **INDIANA JONES 3 – ADVENTURE**. Mit Fragmenten der anderen, bereits veröffentlichten Dinge, sollte man das Game nun lösen können:

Indy steht im Anzug vor Dir. Da er boxen soll, muß er zurück in die Umkleidekabine, wo er sich automatisch umzieht. Wenn er herauskommt, geht er in den Boxring, und der Kampf kann beginnen. Wichtig: sehr lange üben, da das Training für Kraft und Ausdauer gespeichert wird.

Danach geht er in sein Büro, wo er von vielen Studenten erwartet wird. Die muß Indy durch Reden dazu bringen, daß sie einzeln in sein Büro kommen.

Im Büro schaut er seine Post an und nimmt Werbesendungen, Briefe und Papiere an sich. Darunter liegt ein Paket seines Vaters, welches er öffnet und mitnimmt. Anschließend verläßt er den Raum durch das Fenster. Draußen wird Indy von zwei Revolvermännern empfangen, die ihn zu Mr. Donovan bringen (automatisch).

Weiter geht die Reise zu Henrys Haus. Am schiefstehenden, aus zwei Hälften bestehenden Büchregal ziehen und das Klebeband von der Rückseite mitnehmen. Ebenfalls das Bild mit dem Pokal darauf abgreifen. Zurück in Indys Büro, Klebeband in ein dort stehendes Glas tauchen, wo ein kleiner Schlüssel zum Vorschein kommt. Mit dem reist man wieder zu Henrys Haus und öffnet die Truhe neben der Eingangstür, um ein altes Buch daraus mitnehmen zu können. Weiter nach Venedig.

In Venedig geht Dr. Schneider mit Indy in eine zur Bibliothek umgebaute Kirche. Zurückgehen zum Ankunftspunkt und noch weiter nach links bis zu einem Pärchen mit Weinflasche, die er ihnen abjagen muß. Flasche im Brunnen mit Wasser füllen, weiter zur Bibliothek. Dort die Regale nach einer Gebrauchsanleitung zum Fliegen von Doppeldeckern und einer Biographie über Hitler absuchen. Unter einigen Fenstern stehen Metallpfosten mit roter Kordel daran. Beides muß mitgenommen werden. Das Gral-Tagebuch befragen, und die Fenster von jedem Raum mit

dem Bild im Tagebuch vergleichen. Hat man das Fenster gefunden, welches genauso aussieht wie im Buch, wieder Gral-Tagebuch lesen, um rauszukriegen, welche Platte man lösen muß (Plaketten an den Säulen befragen).

In den Katakomben angekommen, geht man durch irgendeinen Tunnel (viele Wege führen zum Ziel) und sucht den Raum mit den Skeletten an der Wand. Dort ist auch ein Haken, der mitgenommen werden muß. Dann zum Raum mit der Fackel an der Wand, den Schlamm mit dem Wasser aus der Weinflasche lösen, versuchen, die Fackel mitzunehmen, und unter Indy geht eine Fallgrube auf.

Jetzt wird ein Raum gesucht, der eine natürliche Brücke und einen Holzstöpsel in der Decke hat. Drüber (über die Brücke) gehen, in einen kleinen Raum und die Wandtafeln lesen. Zurück zur Brücke, den Haken in den Stöpsel drehen und mit der Peitsche daran ziehen. Das Wasser aus dem Raum darüber fließt ab. Weiter zu einem Raum mit einer Leiter. Die Leiter klettert man hoch, und ab in den rechten Gang. Dann wird der Raum durchquert, wo vorher das Wasser stand. Links rum zu einem Raum mit einer Maschine drin. Die rote Kordel als Ersatzkeilriemen befestigen und die Maschine einmal betätigen. Der nächste Raum hat nun drei große Götzenbilder in der Wand. Das Gral-Tagebuch befragen und die Bilder genauso drehen, wie sie im Buch zu sehen sind. Rechts daneben geht eine Holztür auf, und Indy geht die Treppen runter. Jetzt kommt man in einen Raum mit heruntergelassener Zugbrücke, welche überquert wird (ist die Brücke oben, zurück zur Maschine und einmal betätigen). Das nächste Hindernis ist eine „Totenkopforgel“. Tagebuch befragen und die Noten darauf spielen, so daß die Holztür offen bleibt. Geschafft: die Sarkammer. Den Deckel öffnen und in die „Kiste“ schauen. Anschließend weiter nach rechts, das alte, verrostete Schloß öffnen, und der Held ist in der Kanalisation. Hoch zum Gullydeckel, jenen öffnen, und nichts wie raus. Weiter nach Schloß Brunwald.

Im Schloß wird der Butler „freundlich“ gebeten, Indy einzulassen. Durch den Durchgang gehen und den betrunkenen Soldaten suchen. Diesem wird der Krug abgenommen (durch Reden). Damit geht es in die Küche, wo ein Bierfaß steht. Krug füllen, das Bier auf die heißen Kohlen unter dem Schweinebraten gießen. Den Braten mitnehmen und den Krug wieder füllen. Wieder zum Ankunftspunkt zurück und in die Halle gehen. Der ersten Wache links den Krug geben und aus der Kleiderkammer eine Diener-Uniform klauen. Den Krug in der Küche wieder füllen. Die nächste Wache unterhalb der Treppe läßt einen durch, wenn man ihr für 15 Mark eine Lederjacke verkauft. Nun die Treppe hoch und in den ersten Raum links rein zur Truhe 1. Darin ist Geld, welches Indy mitnimmt. Die Diener-Uniform anziehen, raus aus dem Raum und weiter auf den langen Flur. Die Wache dort kann man umgehen, indem man ihre Rundgangsrouten nicht kreuzt. Man kann ihr aber auch das Bild aus Henrys Haus geben. Weiter den Gang hoch und links herum in die linke Tür. Dort steht Truhe 2, in der sich eine Uniform befindet. Bei genauem Hinsehen stellt sich aber heraus, daß sie zu klein ist. Es ist aber ein Messingschlüssel darin, mit dem Indy wieder in die Kleiderkammer geht (umziehen nicht vergessen), ein Schloß aufschließt und eine graue Uniform mitnimmt. Wieder hoch bis Truhe 2, die graue Uniform anziehen und zu dem Raum gehen, den man links oben sieht. Darin befindet sich das Alarmsystem des Schlosses. Der Wache dort gibt man die Biographie, und sie haut ab. Nun den Inhalt des Kruges in das Gitter an der Alarmanlage gießen. Die Anlage ist nun außer Gefecht. Raus aus dem Raum und die nächste Treppe nach oben suchen. Die Wache davor verhaften (...?) und in den rechten der bewachten Räume gehen, um ein Erste-Hilfe-Set mitzunehmen. Wenn Indy dieses Set benutzt, hat er neue Kraft zum Boxen, also am besten sofort benutzen (oder noch besser erst dann, wenn es wirklich notwendig ist...). Die Treppe hoch und die Wache

dort wegen der Uniform zusammenfassen...en. In die erste Tür rechts rein. Dem Hund dort den Schweinebraten geben und den Pokal vom Aktenschrank nehmen. Hat man nun der einen Wache das Bild gegeben, findet man in diesem Aktenschrank einen unausgefüllten Passierschein (mit Safekombination), welcher mitgenommen werden muß (das Bild ist in dem letzten Raum auf dem Gang, wo man das Bild der Wache gab. Der Safe ist hinter einem großen Gemälde). Der Pokal wird jetzt in der Küche mit Bier gefüllt (auf dem Weg dahin ans Umziehen denken), dann wieder hoch bis zu der Tür, wo der Hund war. Auf dem Flur im rechten Quergang steht jetzt ein mächtig starker Wächter, der aber nach Genuß des Biers aus dem Pokal nicht mehr ganz so mächtig ist: ein Schlag reicht. Jetzt links den Gang entlang, wo wieder ein Wächter ist. Gleich kurzen Prozeß und ihn verhauen (...?). Dann ins letzte Zimmer dieses Ganges gehen und einen silbernen Schlüssel mitnehmen. Zurück zu dem Punkt, wo der starke Wächter stand, und nun den rechten Gang entlang.

Hinter der letzten Tür steht ein Schrank mit Geld darin (mitnehmen). Indys Dad ist hinter der Tür, über der sich zwei grüne Kabel befinden. Die Tür mit dem silbernen Schlüssel aufschließen, und die Zwei haben sich gefunden. Wieder raus auf den Flur, wo sie verhaftet werden. Dem Knaben, der sie verhaftet, kann man nun entweder das echte Gral-Tagebuch, oder das alte Buch aus Henrys Wohnung geben. Danach finden die Zwei sich gefesselt an Stühlen wieder. Nach rechts rüber bis zu der Ritterrüstung hoppeln. Einmal kurz gegendrücken, und die Hellebarde fällt zwischen die beiden Stühle (hoffentlich...) und durchtrennt die Fesseln. Henry nun in den Kamin gehen lassen. Indy drückt gegen die rechte Statue neben dem Kamin. Dieser öffnet sich, und beide laufen hinaus.

Draußen findet sich ein Motorrad. Hat man nun noch das Gral-Tagebuch, geht die Fahrt direkt zum Flughafen. Hat man es nicht, geht es nach Berlin. Der Straßenposten auf dem



Weg dahin kann mit 50 Mark bestochen werden, dann läßt er einen durch. In Berlin angekommen, braucht man nicht sehr viel zu machen, nur einmal Hitler das wiederbeschaffte Gral-Tagebuch geben, wo er ein Autogramm reinschreibt. Dann geht es auch zum Flughafen.

Im Flughafengebäude müssen nun Flugkarten beschafft werden (Geld am besten sparen und klauen). Dort steht ein Mann mit einem blauen Mantel. Henry rechts von ihm postieren, Indy links. Während Henry den Mann nun zum Thema Enkel befragt, muß Indy ihm zwei Flugkarten aus der Tasche klauen. Danach durch den Ausgang raus. Zum Weiterreisen kann man jetzt entweder den dort stehenden Doppeldecker benutzen (Betriebsanleitung fand man ja in der Bibliothek, ist aber sehr schwierig), oder man geht sofort zu dem abflugbereiten Zeppelin. Treppe hoch, und drinnen ist man. Beim Flugkartenkontrolleur die Flugkarten vorzeigen (Vorsicht: Ex-Boxweltmeister). Danach geht Henry nach rechts in den Fluggastraum und dort zu dem Klavierspieler. Er wirft Münzen in eine dort stehende Schale und kann sich ein Lied wünschen. Während der Klavierspieler nun spielt, geht in dem Vorraum, wo Indy noch steht, eine Tür auf, und ein Mann kommt heraus, um zu dem Klavier zu gehen und der Musik zu lauschen. Dieser Mann ist der Funker, und der Raum, aus dem er

kam, ist der Funkraum. Wenn der Raum leer ist, muß Indy hineingehen, einen Schrank öffnen und einen Schraubenschlüssel rausnehmen, um damit das Funkgerät zu zerstören. Aber Vorsicht: Wenn die Musik zuende ist, kommt der Funker wieder zurück. Rechtzeitig zu Henry umschalten und Geld in die Schale nachwerfen. Wird Indy mal überrascht, dann sucht er die Toilette. Nach diesem schwierigen Manöver Henry zu Indy gehen lassen. Indy steckt den Schraubenschlüssel in ein Loch in der Wand neben der Tür und dreht ihn. Eine Leiter kommt aus der Decke. Schraubenschlüssel mitnehmen und Leiter hochgehen. Indy ist nun im Innern des Ballons. Vor ihm sind rote und blaue Laufstege, farblich nach Ebenen sortiert. Indy steht auf einer blauen Ebene:

- eine der Treppen hoch zur roten Ebene.
- links Leiter hoch auf blaue Ebene.
- gleich weiter hoch auf rote Ebene.
- diese entlanglaufen bis zur nächsten Leiter und ab nach oben.
- auf dieser blauen Ebene sieht man eine rote Brücke, die überquert werden muß.
- weiter hoch auf die nächste rote Ebene.
- dort erst nach links laufen, dann eine lange Gerade nach rechts (Vorsicht: der Sackgasse ausweichen), dann die Treppe runter.

- von kurzem blauen Weg wieder weiter runter.
 - die rote Ebene wieder runter auf den blauen Weg und dort wieder weiter runter.
 - vor Indy ist nun ein roter, im Viereck (...?) verlaufender Weg, also die Treppe wieder runter auf blaue Ebene, und ab nach links ins Flugzeug.
- Den Soldaten, die einem auf diesen Wegen entgegenkommen, kann man ausweichen, indem man evtl. die im Viereck verlaufenden Wege läuft (die Soldaten kommen hinterher) oder einen anderen, aber längeren Weg wählt. Dieser hier geht am schnellsten (und alles ohne Speichermöglichkeit). Aber damit nicht genug: auch den Flieger kann man erst nach dem Absturz speichern. Die beiden Helden werden nämlich von feindlichen Fliegern angegriffen. Je mehr Abschüsse man erzielt, desto weiter kommt man in Richtung Tempel.
- Nach dem Absturz wird ein blaues Auto geklaut und damit losgefahren. Ohne Fliegerabschüsse hat man nun vier Straßenkontrollen über sich ergehen zu lassen. Da man aber mindestens einen Abschuß haben sollte, nur noch drei Kontrollen. Diese überwindet man folgendermaßen:
1. Kontrolle: Wache verhauen (...).
 2. Kontrolle: mit ganzem restlichen Geld bestechen.
 3. Kontrolle: die Diskussion auf seine Uniform lenken und auf Hauptmann Kleist hinweisen.
- Vor dem Tempel nun mal wieder

das Gral-Tagebuch befragen und das Schild rechts an dem Stein lesen. Dann in den Tempel gehen. Dort rechts rüber, wo bereits Mr. Donovan wartet. Dieser schießt auf Henry, und Indy geht los, die drei Prüfungen zu bestehen:

1. Prüfung: Indy so weit wie möglich nach rechts gehen lassen, dann ca. 1 cm unterhalb der Füße des dort liegenden Toten anklicken (weißer Punkt auf dunkler Linie).
2. Prüfung: Nur auf Platten treten, deren Buchstaben in den Wörtern „IEHOVA“ oder „JEHOVA“ enthalten sind. Indy murmelt die jeweilige Schreibweise vor sich hin.
3. Prüfung: Sofort nach Ankunft bei dem Abgrund den rechten Höhleneingang anklicken, nicht erst warten, bis geredet wird, dann ist es zu spät und Indy stürzt ab.

Bei dem Ritter angekommen, muß Indy einen Gral auswählen (einfache, flache Schale aus Bronze), diesen mit heiligem Wasser füllen und probenhalber daraus trinken. Ist es der richtige, geht er zu seinem Vater und gibt ihm auch davon. Danach kauft Dr. Schneider den Gral und trägt ihn über das Siegel im Boden. Dieser öffnet sich, Elsa stürzt hinunter und ist tot. Indy in die Öffnung schauen lassen und mit Hilfe der Peitsche den Gral wieder hochholen. Gral dem Ritter zurückgeben und das Game ist geschafft.

Karl der Käfer

KONSOLEN-CHEATS

GHOU'S N GHOSTS (NEVER DIE MODE):

Zuerst muß man 5mal ins Option-Menü gehen, ohne irgendetwas zu verändern; dann macht man folgendes: A-Knopf, A-Knopf, A-Knopf, A-Knopf, oben, oben, unten, links, rechts, links, rechts, B-Knopf+Start-Knopf drücken.

Jetzt ist die Spritze-Abfrage ausgeschaltet!

Wichtig: Alles muß im Titelbild geschehen. Das fünfte Option-Menü muß unmittelbar nachdem die Musik aus ist, verlassen werden. Sonst funktioniert's nicht!

GHOU'S N GHOSTS (LEVEL-DIREKT-ANWAHL):

Das gleiche wieder wie oben beschrieben; also 5mal ins Option-Menü gehen, dann folgende Kombinationen machen: 16mal A-Knopf drücken, dann nach oben, oben, unten,

unten, links, rechts, links, rechts und jetzt eine von den folgenden Kombinationen machen, um in den gewünschten Level zu gelangen:

Mitte Level 1: A-Knopf+Start; Level 2: Oben+Start; Mitte Level 2: Oben+A-Knopf+Start; Level 3: Unten+Start; Mitte Level 3: Unten+A-Knopf+Start; Level 4: Links+Start; Mitte Level 4: Links+A-Knopf+Start; Level 5: Rechts+Start; Mitte Level 5: Rechts+A-Knopf+Start; letzter Gegner: diagonal in die rechte untere Ecke+Start.

NORTH KEN (KEN NORTH) (CONTINUE-MODE):

Nach 'Game Over' im Titelbild A+B+C gedrückt halten und Start-Knopf drücken. Jetzt habt ihr sogar noch die Möglichkeit, die Levels anzuwählen. Wichtig: Dieser Cheat funktioniert erst ab Level 2!

SUPER HANG ON (SECRET-MENUE):

Einfach im Titelbild Knopf A gedrückt halten, dann Start-Knopf drücken. Jetzt erscheint ein Menü, in dem ihr den Schwierigkeitsgrad einstellen könnt. Des weiteren ein besonderer Leckerbissen für RPG-Action-Fans, hier kann man auch wählen zwischen japanischer und englischer Textausgabe in dem Original-Spiel-Mode. Feine Sache, nicht??

SUPER HANG ON (SUPER-PASSWORT):

Ja, mit diesem Passwort stehen einem unbegrenzte Geldmengen zur Verfügung! Da heißt es: „Einkaufen nach Herzenslust!“
51B04000A05000
70J0C976ACMG1

CURSE (OPTION-MENUE):

Im Titelbild Knopf A gedrückt halten und den Start-Knopf drücken.

BLOODY WOLF (LEVEL-ANWAHL):

Man drücke II, I, I, II, I, II, I dann für Level 1: oben + Run; Level 2: diagonal rechts-oben + Run; Level 3: rechts + Run; Level 4: diagonal rechts unten + Run; Level 5: unten + Run; Level 6: diagonal links unten + Run; Level 7: links + Run; Level 8: diagonal links oben + Run. Ihr könnt diesen Trick mit dem „Fly Mode“ & „Unendlich viele Continues“ verbinden!

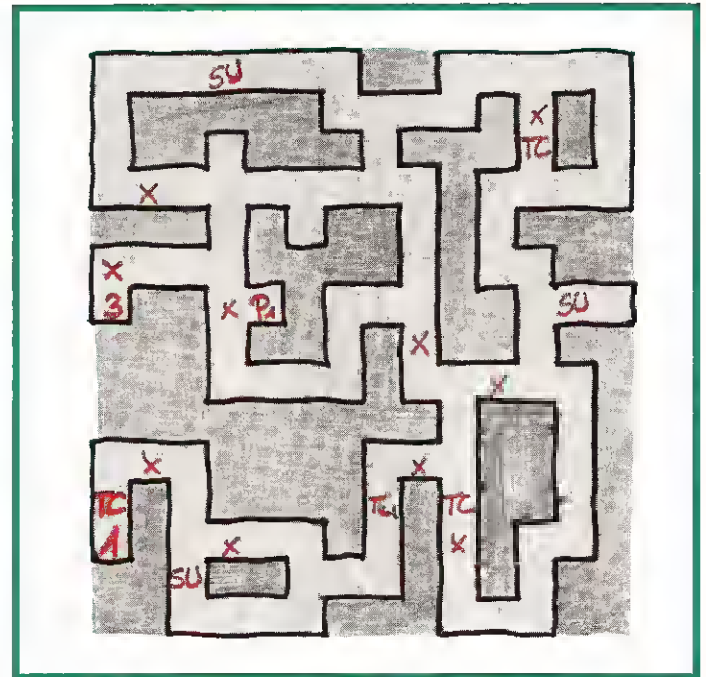
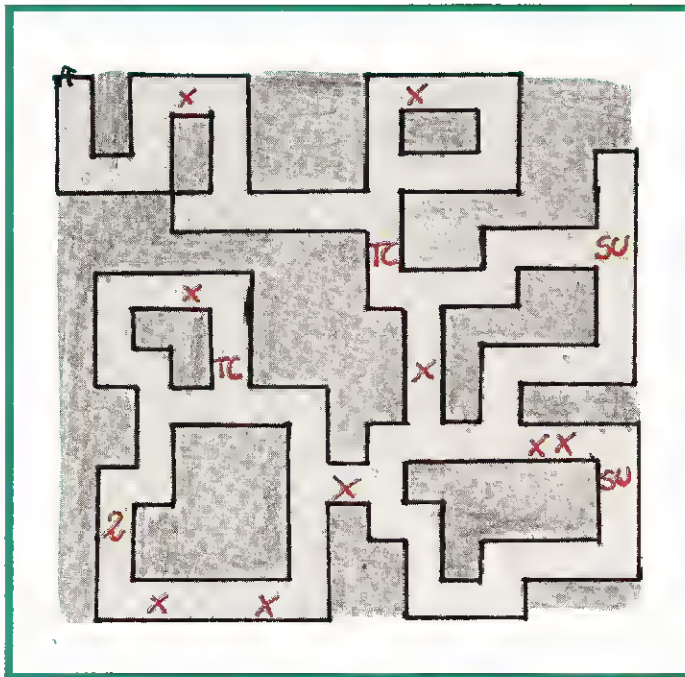
ALTERED BEAST „HU-CARD-TWO ON ONE“:

Ja, der Trick bei „Wonder Boy III“ wie oben beschrieben funktioniert auch hier!

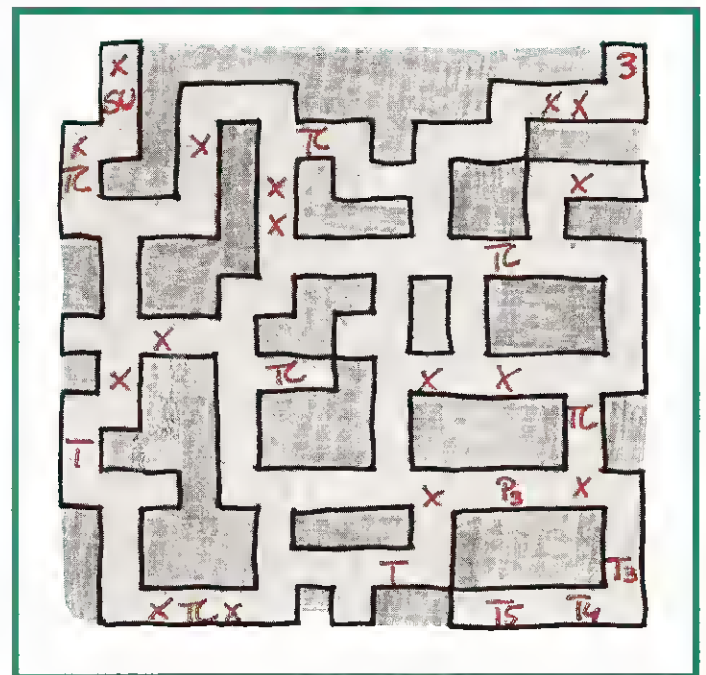
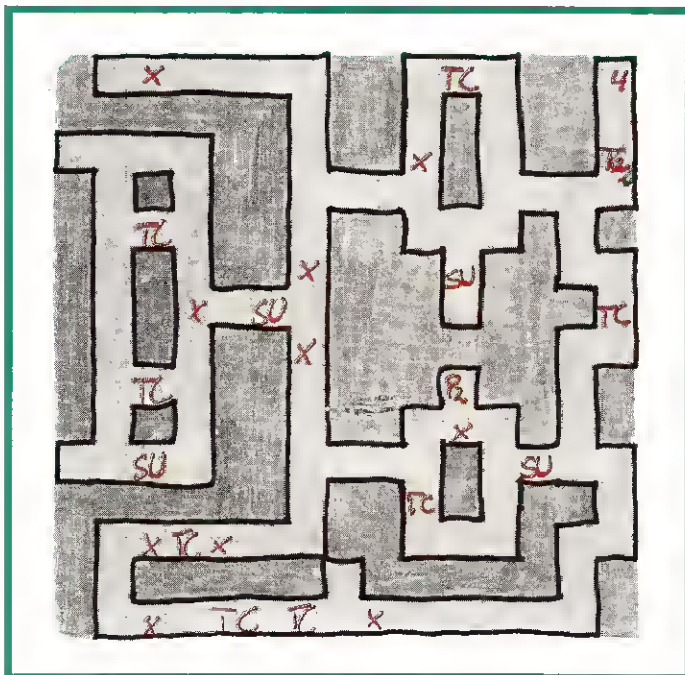
LEGEND OF BLACKSILVER

AN ISLAND RETREAT

x:	Trap	TC 2:	Owe Grail	P 1:	Intelligena +2	1 : 1 Level
TC:	Treasure Chest	TC 3:	Silver Coin	P 2:	Endurand +3	2 : 2 Level
SU:	Small Urn	TC 4:	Red Garnet	P 3:	Empty	3 : 3 Level
TC 1:	Blue Gem	TC 5:	Chrystal Ring			4 : 4 Level



1. LEVEL ▲ 3. LEVEL ▼ 2. LEVEL ▲ 4. LEVEL ▼



In dieser Ausgabe der ASM bringen wir nun endlich den letzten Teil der „Bard's Tale II“-Komplettlösung. Hiermit können alle Rollenspielfans, die sich mit diesem Spiel beschäftigt haben und vielleicht gerade noch im letzten Dungeonkomplex auf scheinbar unlösbare Rätsel gestoßen sind, erleichtert aufatmen, denn schließlich kann das Spiel nach dessen erfolgreicher Beerdigung erstmal für eine ganze Weile in der Softwarekiste versenkt werden, und der entnervte Spieler kann sich nun endlich wieder neuen Aufgaben widmen. (Es gibt ja schließlich noch einige andere hübsche Spielchen auf dem Markt, oder dachtet Ihr etwa an ernsthaftige Aufgaben??) Genug der überflüssigen Bemerkungen, kommen wir zur Sache: Der letzte Dungeonkomplex mit dem Namen „Destiny Stone“ befindet sich in der Stadt Colosse.

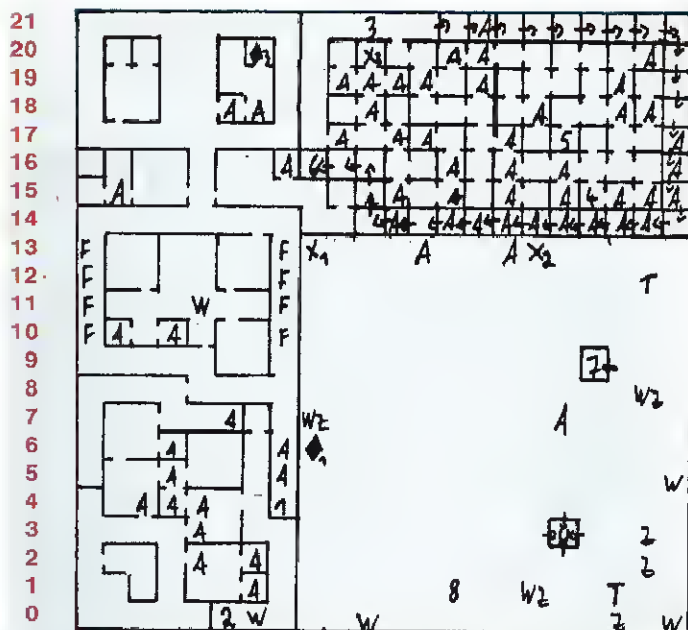
Bard's Tale II – letzter Teil!

Er besteht aus drei Ebenen und kann mit sechs Personen durchforscht werden. Einen „Evil-Lord“ gibt es in diesen Dungeons nicht, dafür stoßen die leidgeplagten Helden auf die wohl kniffligste „Death-Snare“ ihrer gesamten Karriere. Gleich vor dem Eintritt in die dunklen Gewölbe des Schicksalssteins muß der Rollenspieler ein Rätsel lösen, welches aber mit den Hinweisen aus dem ersten Dungeonkomplex (The Tombs) kein Problem darstellen dürfte. Wer selbst ein bißchen nachdenken will, sollte jetzt die Augen schließen und nicht lesen, daß die Lösung FREEZE und PLEASE ist. Der erste Level dürfte ohne große Schwierigkeiten zu meistern sein. Zwei kleine Besonderheiten dieses Levels seien aber trotzdem erwähnt: Auf dieser Ebene des Dungeons findet man die Zauberformel für den ominösen „Dreamspell“, auf den in der Spielanleitung schon kurz hingewiesen wurde.

Dieser Zauber ist wohl das mächtigste, was ein Zauberer so vom Stapel lassen kann, verbindet er doch bei der Anwendung im Kampfe eine Erhöhung des AC-Wertes aller Partymitglieder auf „LO“ mit dem altbewährten Kampfzauber „Mangars Mallet“, einem Allheilzauber und einem Zauber zur Erhöhung der Angriffszahl pro Runde für Kämpfer. Mit diesem Offensivzauber dürfte wohl kein Gegner mehr zu stark sein, oder doch? Nebenbei erwähnt ermöglicht dieser Zauberspruch bei der Anwendung im nichtmartialischen Bereich des Abenteurers die Teleportation in den ersten Level jedes beliebigen Dungeonkomplexes. Nebenbei sei hier noch gesagt, daß dieser Zauber 100 „Spell-points“ kostet und somit nicht

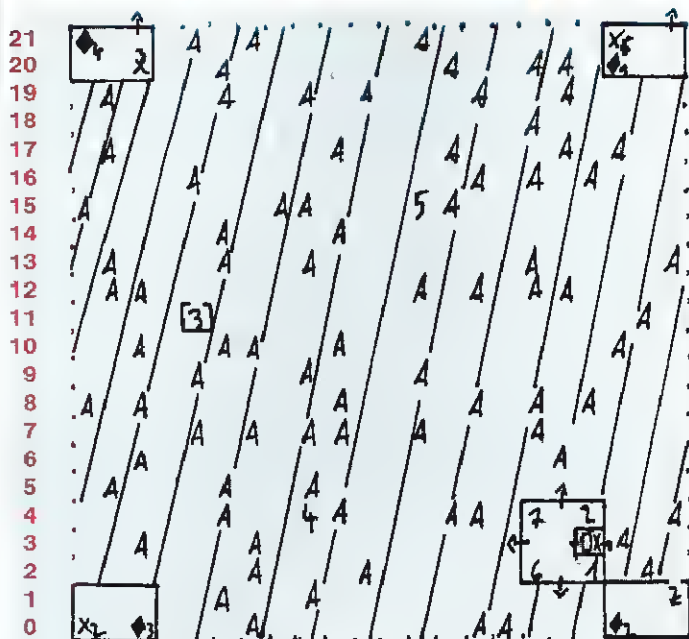
allzuoft angewendet werden kann. Des weiteren befindet sich im ersten Level noch ein Zauberer, der ein kleines Rätsel vorzutragen hat. Jetzt bietet sich dem Leser wieder die Möglichkeit, beim Lesen die Augen zu schließen, oder aber zu erfahren, daß des Rätsels Lösung NEAR ist, und seine Helden-truppe bei richtiger Eingabe zu Position (13/08) teleportiert wird. (Bei falscher Eingabe geht's zurück nach (19/20).) Der zweite Level sollte den

DESTINY STONE (1)



0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21

DESTINY STONE (2)



0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21

TELEPORTS:

(00/19) -> (00/00)

(00/02) -> (20/02)

(21/00) -> (21/19)

(20/19) -> (03/18)

TELEPORTS:

(20/06) -> (20/10)

(16/08) -> (13/08)

(06/08) -> (13/10)

Spieler nur einige Sekunden aufhalten, da er bis auf den Raum, in dem die Party einsteigt, gänzlich uninteressant ist.

Im besagten Raum befinden sich einige Statuen, die nach einer Untersuchung zum Leben erwachen und sehr angriffs-lustig sind. Man kann je nach Belieben eine Statue nach der anderen vaporisieren oder aber gleich den Ritter mit dem Bronzeschild attackieren, denn nach dessen Eliminierung kann das Feld (03/18) betreten werden, über welches man mittels Teleport in den dritten Level gelangt. Da diese Ebene außer der Death-Snare keine anderen besonderen Unannehmlichkeiten zu bieten hat, verweise ich hiermit auf die gleich folgende Lösung derselben.

Destiny-Stone (Level 1):

1.) A voice whispers: „Hear the sphere, speak the truth, the plan is near though quite uncouth.“

- 2.) On the wall, scrawled in blood, is: Only a Master Mage can do the impossible.
- 3.) A voice says: „It's a one-way road to the final snare. Continue at your own risk.“
- 4.) The bold one cometh!
- 5.) On the wall is written this message: Seek the Narn Temple. He who approaches the altar may restore that which was broken.
- 6.) A mage stands in the chamber, tossing a fiery sphere. He snarls at you, saying, „Okay scumbags, tell me what the plan is, or you're going nowhere.“
- 7.) On the wall is etched this message: To call the Dreamspell, say ZZGO.
- 8.) A voice chuckles, „Late we were for ten battle's crest, yet on the bronze shield we were blessed.“

Destiny Stone (Level 2):

- 1.) There's a statue of a blue lizard here. You can (E)xamine it, (L)eave it alone.
- 2.) There's a statue of a knight with a bronze shield here. You can (E)xamine it, (L)eave it alone.
- 3.) A voice whispers: „The four statues will attack you if examined.“
- 4.) It's kind of slippery here.
- 5.) Where are you going?
- 6.) There's a statue of a small yellow dragon here. You can (E)xamine it, (L)eave it alone.
- 7.) There's a statue of a pale old man here. You can (E)xamine it, (L)eave it alone.

Destiny Stone (Level 3):

- 1.) The Narn Temple lies close to the Sage to the north east.

Death-Snare 7: Textkommentare

- 2.) Snare 7: A voice speaks to you: „Once again, foolish ones, you have sprung the snare. This one will beat you, though. The clock is running ...“
- 3.) Hot coals ahead!
- 4.) There's nothing to be seen here ... yet (Wenn der erste kompletter Durchgang erfolgt ist, erscheint hier ein Teleportfeld, das nach (08/04) teleportiert.)
- 5.) Only he of which we sing can in good faith make use the ring.
- 6.) When danger, often a variable can split old path.
- 7.) A magic mouth speaks to you, saying: „Of old portent the song will read; name the hands which did the deed! (Die Antwort ist „STORM FISTS“. Bei richtiger Eingabe Teleport nach (08/14))
- 8.) A magic mouth speaks to you, saying: „A tale to tell of ages gone which bards once sang in deep despair, of he who fought the evil one and cast his

fate within the snare. Past shuttered door and fractured glass, the dark one called into the gale, within the black and shadowed mass, the face of bold began to pale. As storm fists scored his broken back, and steel whirled in his bloody hand, the bold one screamed and then alack, his sword became as bridle sand. The one of pure and solid creed, was gone and bent by evil's task. Until by good he shall be freed, his name is all truly ask. (Die Antwort ist „ZEN MASTER“, worauf der Zen Master erscheint, welcher an erster Stelle in die Party aufgenommen werden sollte.)

9.) A magic mouth speaks to you, saying: The ancient scribe had said it all: name to where went evil's call! („GALE“ ist die Antwort, worauf ein Ring erscheint, der dem Zen Master gegeben werden sollte.)

10.) He's but a corpse without a past until you call his name ... Arkast!

11.) „Curses, I'll see you soon, foolish ones. Seek me at the hut of the Sage and meet your doom!“ There's a segment to the scepter here.

12.) A magic mouth speaks to you, saying: „the one of whom is great in fame, restore to him his proper name!“ (Die Antwort

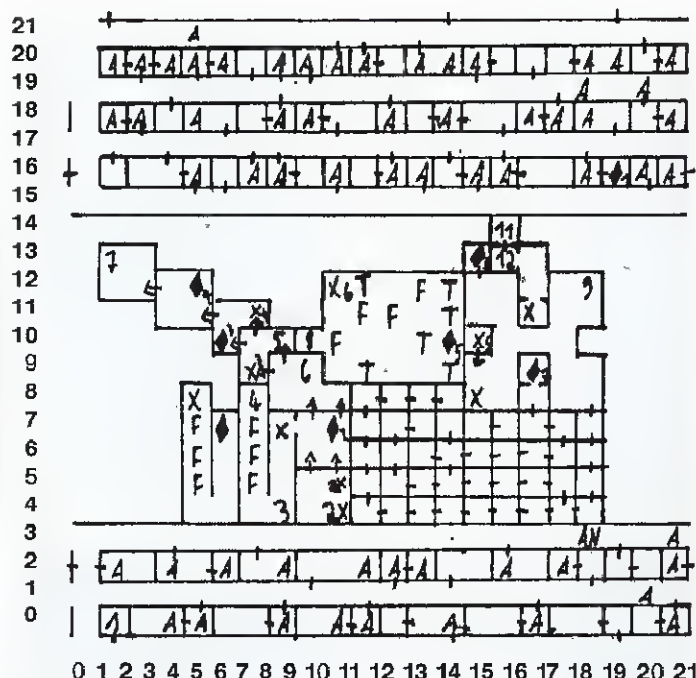
ist ARKAST, worauf eine Tür im Norden sichtbar wird. Lösungsweg: In der Todesfalle bei Position (04/09) angekommen, sollte man sich unverzüglich zum „Magic Mouth“ bei (13/01) begeben, selbstverständlich unter Umgehung der hinderlichen Teleportfelder. Dem „Magic Mouth“ sollte beim ersten Durchgang ein falsches Lösungswort gegeben werden, damit die Party nach (12/09) gelangt, von wo aus sie zu einem weiteren Rätselsteller gelangen kann.

Mittels des Teleports bei (10/13) kann der Spieler seine Gruppe jetzt wieder aus dem Raum mit der Dunkelzone herausbringen.

Schließlich kann der Rollenspieler seine Mannschaft zu Position (08/18) steuern und von diesem Startpunkt aus siebenmal ein Labyrinth durchlaufen lassen, das in jedem Fall bei Position (09/16) endet. In sechs Fällen wird ein Teleport zum Feld (04/09) aktiviert, von wo aus wieder der Weg bis zum Anfang des Labyrinths zurückgelegt werden muß. Nach dem siebten Durchgang wird die Party in die Nähe des siebten Segments teleportiert, welches dann ohne weitere Schwierigkeiten eingesackt werden kann. Die Schwierigkeit beim Meistern des Labyrinths liegt darin, daß sich die Position der Türen bei jedem Durchgang ändert und der Weg zum Erfolg somit jedes Mal anders ist. Außerdem sind die Türen unsichtbar, was die Orientierung in diesem Räumewirrwarr äußerst beschwerlich macht. Es gibt aber eine kleine Hilfe bei der Suche nach dem richtigen Pfad; man kann nämlich die unterschiedlichen Wege von einer kleinen Tabelle auf Seite 29 des Bedienungshandbuchs ableiten, die Marschrichtungen für die einzelnen Schritte sind hier festgehalten. Damit dürfte diese Aufgabe wohl zu erledigen sein. Nach der Aufnahme des siebten Segments ist das Spiel aber noch nicht ganz zu Ende; die Segmente müssen letztendlich noch von einem Zauberer wiedervereintigt werden (dämliches Wort, was?), und zwar im „Temple of Narn“ nordöstlich von der Hütte des weisen Mannes. Zuguterletzt gibt es noch die finale Begegnung mit dem Fiesling Lagoth Zanta, der in der besagten „Sage's Hut“ mit dreißig kräftigen Berserkern seinen letzten Atemzügen entgegensieht. Nach dem Tod des Tyrannen gibt es Lob und eine Belohnung vom König des Landes, außerdem wird auf den dritten Teil dieser Rollenspielserie verwiesen, ist doch toll, oder nicht?

Peter

DESTINY STONE (3)



TELEPORTS:

(16/19) -> (04/09)	(13/01) -> (12/09)
(07/09) -> (05/09)	(10/13) -> (10/14)
(10/05) -> (09/06)	(13/14) -> (12/09)
(12/04) -> (11/06)	(09/16) -> (04/09)
	(08/06) -> (08/04)

Tschüß, bis zum nächsten Mal

Ulli



Achtung Programmierer!! Für eine neue PD-Serie suche ich noch Progr. aller Art, ebenso Sounds, Silder, Animationen usw. Info bei Michael Holm, Postf. 12, D-7566 Weisenbach-Amiga.

Wer verkauft Kick-Off Original f. 20 DM?
Tausche Soll! Speedball, Silkworm, Batman3
vorhanden! Suche X-Out! C64! Thorsten
Lange, Bergstr. 2, 6313 Homberg/Ohm 3, 100%
Auch Anlänger

****AMIGA**** Hi Amigafreaks! Vergebe topaktuelle Software günstig. Info bei Postfach 142, A-1140 Wien, Bitte Absender deutlich schreiben aus eigenem Interesse! Gratislistell!

AMIGA 2000: Verkauft mit Monitor, Maus, usw. +++AMIGA Harddisk + AT-(IBM-komp) Karte 6 MHz, 1 MB + Harddisk 30 MB (auch Steckkarte) + Programme. Auch Teile verkäuflich Tel. (CH) 0041/71/286179 (Alex, 19-23 Uhr) Ver. Preis 4500.-

Suche Amlge Spiele, verk. Populous 4
DM, Dragons Lair 50,-! 0511-561753, verlang
Dirk

021 54 - 61 59

ARBIROSOFT

021 54 - 61 59

AMIGA

Austerlitz	dt.	64.90
Battle Chess	dt.	59.90
Beach Volley	dt.	64.90
Blockout	dt.	64.90
Bloodwych	dt.	64.90
Bodo Iligner Soccer	dt.	64.90
Borodino		69.90
Börsenflieher	dt.	64.90
Bundesliga Man.	dt.	54.90
Cabal		59.90
Chamb. of Shaolin	dt.	64.90
Champ. of Krynn*	dt.	74.90
Chaos Strikes B.*	dt.	64.90
Crown'o Mania	dt.	54.90
Cluedo Master		49.90
CodeX	dt.	79.90
Conqueror	dt.	64.90
Cyberoid 2	dt.	54.90
Day of the Pharaoh	dt.	64.90
Day of the Viper	dt.	64.90
Double Dragon 2	dt.	59.90
Dragons of Flame	dt.	64.90
Dungeon Master	dt.	64.90
Dungeon Quest	dt.	64.90
East vs. W. Berlin*	dt.	64.90
Elvira*	dt.	74.90
F-16 Combat Pilot	dt.	59.90
F-29 Retaliator		64.90
Fiendish Freddy		64.90
Footballer of Year 2dt.		54.90
Future Wars		59.90

AMIGA

Ghostbusters 2	dt.	59.90
Grand Over Skat	dt.	49.90
Great Courts	dt.	64.90
Hard Drivin	dt.	49.90
Hound of Shadow*	dt.	64.90
Indiana Jones Adv.	dt.	64.90
It came fr. Desert	dt.	74.90
Ivanhoe*	dt.	59.90
Kaiser	dt.	99.90
Kind Words	dt.	79.90
Kings Quest Triple		89.90
Leaderboard Birdie	dt.	59.90
Leisure Larry 2		84.90
Leisure Larry 3*		89.90
Lombard Rallye	dt.	64.90
Lords of Rising Sundt	dt.	74.90
Maniac Mansion	dt.	64.90
Midwinter*	dt.	64.90
Movie Maker	dt.	49.90
Ninja Warriors	dt.	54.90
Oktaizer	dt.	79.90
Omega		69.90
Oper. Thunderbolt		59.90
P-47 Thunderbolt	dt.	64.90
Pirates*	dt.	64.90
Player Manager	dt.	54.90
Police Quest 2*		74.90
Populous	dt.	64.90
Puffy's Saga*	dt.	64.90
Rainbow Island	dt.	59.90
Rock'n'Roll	dt.	59.90

AMIGA

Space Ace	dt.	79.90
Space Harrier 2	dt.	54.90
Space Quest 3		84.90
Stadt der Löwen	dt.	89.90
Starflight	dt.	59.90
Stunt Car Racer		59.90
Summer Edition	dt.	59.90
Super Cars	dt.	54.90
Super Wonderboy	dt.	59.90
Swords of Twilight	dt.	64.90
Table Tennis Sim.	dt.	54.90
Tennis Cup*	dt.	64.90
The Cycles		64.90
The Untouchables	dt.	59.90
Their Finest Hour*	dt.	74.90
Tower of Babel*	dt.	64.90
Turbo Out Run	dt.	59.90
TV Sports Basketb.	dt.	74.90
TV Sports Football	dt.	74.90
Twin World	dt.	64.90
Wall Street Wizard	dt.	54.90
Waterloo	dt.	64.90
Wayne Gretzky		64.90
Weird Dreams	dt.	59.90
Windwalker		74.90
Winnars	dt.	69.90
X-Copy 2 + Hardw.	dt.	59.90
X-Out	dt.	54.90
Xenon 2 Megablast	dt.	64.90
Yuppies Revenge	dt.	64.90
Zak McKracken	dt.	64.90

IBM

688 Attack Subm.		74.90
Blockout	dt.	64.90
Bruce Lee Lives		59.90
Budokan	dt.	64.90
Bundesliga Man.*	dt.	64.90
Champ. of Krynn*		74.90
Codename Iceman*		99.90
Conqueror	dt.	64.90
Corvette	dt.	74.90
Curse of Azure Bo.		69.90
Day of the Pharaoh	dt.	64.90
Die Hard	dt.	64.90
Don't Go Alone		64.90
Double Dragon 2	dt.	59.90
Dragon Wars		74.90
Dragons Lair		109.90
Dragons of Flame	dt.	64.90
East vs. W. Berlin*	dt.	64.90
F-15 Strike Eagle 2		79.90
F-16 Combat Pilot	dt.	59.90
F-19 Stealth Fighter		89.90
Fiendish Freddy		79.90
Flight Simulator 4.0	dt.	129.90
Gold of Americas		69.90
Great Courts	dt.	64.90
Harley Davidson		64.90
Heroes Quest		99.90
Indiana Jones Adv.	dt.	69.90
Indianapolis 500	dt.	64.90
Jet Fighter	dt.	99.90
Kings of the Beach		64.90

IBM

Kings Quest 4		89.90
Kings Quest Triple		89.90
Knights of Legends		69.90
Leisure Suit Larry 3		99.90
Lombard Rallye	dt.	64.90
M 1 Tank Platoon	dt.	84.90
Maniac Mansion	dt.	69.90
Murder Club		69.90
Okolopol	dt.	129.90
Omega		69.90
Omni. Conspiracy		89.90
P-47 Thunderbolt*		64.90
Panzerbattle		64.90
Pirates		64.90
Populous	dt.	64.90
Sound Blaster Karte		399.00
Space Quest 3		84.90
Space Rogue		69.90
Star Trek V		69.90
Starflight 2		64.90
Sword of Samurai	dt.	74.90
Tangled Tales*		74.90
The Colonels Beq.		99.90
The Third Courier		64.90
Their Finest Hour	dt.	74.90
Tongue of Fatman		64.90
TV Sports Football	dt.	74.90
Wayne Gretzky		64.90
Windwalker		74.90
Xenon 2 Megablast	dt.	64.90
Zak McKracken	dt.	64.90

Telefonische Bestellungen von 8:00 - 13:00 Uhr und 17:00 - 19:00 Uhr. Kein Ladenverkauf. Programmliste gegen 1,60 DM in Briefmarken

Arbirosoft A. Hübener, Kleine Frehn 20, 4156 Willich 3, ☎ 0 21 54 - 61 59, Fax 0 21 54 - 85 42

Versand: Nachnahme + 7,50 DM, Vorkasse + 5,50 DM (Euroscheck, keine Postschecks!)

Alle Preise in DM! - Versand ins Ausland ist leider nicht möglich! - Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten!

****AMIGA**** Hi Amigafreaks! Vergebe topaktuelle Software günstig. Gratisliste anfordern bei Postfach 142, A-1140 Wien. Bitte Absender deutlich schreiben! ****AMIGA****

AMIGA-SOFT Manhunter 1 40.- Kings Quest 10.- Black Lamp 25.- Shoot'em up Constr. Kit 40.- The Kristal 35.- Angel of death 30.- Pingall Wizard + Quiwi 15.-, Tel.: 06332/14137

C64 Spielegenerator d. Spitzenklasse völlig einfache Bedienung o. Vorkenntnisse, ruck zuck ist Ihr eigenes Spiel fertig. Ideale Nebenverdienstmöglichkeit, kpl. m. Handb. nur 20,-. Geld/Check an: PD-Club, Egerländer Weg 2, 3505 Gudensberg 1

Procedures (mit Parameterübergabe) und Labels in STOS! Keine Zeilennummern. Konvertierung in Sekunden, OCP für 24,50 + Versand (Info DM 1,- Porto) bei Oliver Doriöcher, Fabricsstr. 7, 4010 Hilden 1

Verkaufe PC-Game-Sammlung: Adv. Creator, Grand M. Slam, 3 Stoggles, Star Trek, Nebulus, 221b Baker St., Worlds Greatest, Starglider, ultima 1 & 3, B's Tale 1 & 2, A. Reality City, Fish; SSI AD&D: Pool, Heroes, Hillsfar, Curse; Lukas: Mansion, Zak, Indy (Adv.); Sierra: KQ 1-4, PQ 1 & 2, SQ 3, LL 2 & 3, MH 1 & 2, komplett! 1400,- DM, 0231/553564

PD-Soft: Verkäufe 20 Seiten voll mit PD-Stuff um 20 DM. o. 14 ÖS. inkl. Disketten + Porto. Schreib an: Mario Pilsar, Katzanerg. 2, A-8010 Graz/Austria. Bitte Barzahlung! Only C-64

Verschenke an d. 10. Einsender, der mir 5 DM schickt das Original v. Great Courts Tennis. Geld an LGD, Bahnhofstr. 135, 5760 Arnsberg 1. ****AMIGA**AMIGA**AMIGA****

ATARI ST ORIGINALE 50% unter NP z.B. Barbarian 2, Baal, Gauntlet 2, Speedball, Balistik, Xenon, STAC, Kult, Cyberoid 2, Galdrions Domain, Obliterator, Ultima 4 u.v.a. 0221/441949

ATARI ST ORIGINALE 50% unter NP z.B. Populous, Blood Money, Elite, Starglider 2, Bloodwych, CPM-Z80EMU, Populous-Data-Disk, F16 Mission-Disk, Future-Design-Disk (DAD) 0221/441949

PC-Engine und Amiga-Spiele zu verkaufen. Alle Spiele neuwertig und 100% ok. Tel. 08165/4886 ab 15 Uhr.

Sell: Oil Imperium 40,- 10th Frame 20 DM, Magic-Disk 6+7+10-12/88+1-12/89 + 7 DM (komplett 110 DM). 6 x Input 64 40 DM, 5 + Game on 200 DM, Geosdisk 40 DM u.v.m. Tel: 09421/42551 (Ritschy (C-64 Orig.)

PC-Engine: Yaks/Sidearms/Gunhead je 60DM, Kato&Ken/R-Type 1/Wonderb. je 40DM. Dragonspirit/Dungeon Exp. Sonson 2/Tiger Heli je 70DM. Hirsch Ralt, Radolfzellerstr. 8, 8000 München 60

AMIGA FUN! Kostenloses Diskmagazin für Amiga! Tests, Reports, News, PD und mehr. Kostenlos gegen Disk u. Rückumschlag: H. Bernhöster, Düsseldorf Str. 59, 4060 Viersen 12

AMIGA: Verkäufe Coder + Bootselect. zum einbauen. Alle Laufwerke können einzeln geschaltet werden. Kein Löten erforderlich. Tel. 090-6122316

Sexy-Picture-Show Nr. 1.4 auf jeweils 3 Disketten für Amiga nur 10, DM/Nr. bei J. Kanzmeier, Postt. 110372, 2800 Bremen

*****PIRANHAS***** Top-Soft/Modem-Imports! Nur die Schnellsten überleben! Kein Swapping nur Verkauf. Write to: Piranhas, P.O.Box 1035, CH-5610 Wohlen 1, Switzerland No. 1!!!

Biete, völlig legal, superneue PD-Soft aus den USA für Amiga, u.a. Intromaker, Letterwriter und viele nützliche Tools. Pro Disk 10 DM. Anschriften an Andreas Schnell, Mammolshainstr. 15, 6000 Frankfurt 1. 069/736286 für nähere Informationen.

****BLACK-BOX!!** Contact us for the best and newest stuff on C-64!!! Kostenlose Liste anfordern bei: Christoph Reise, Sachsensiedlung 5, 4330 Mülheim 13! 100%ige Antwort

****BLACK-BOX!!** Contact us for the best and newest stuff on C-64!!! Kostenlose Liste anfordern bei: Christoph Reise, Sachsensiedlung 5, 4330 Mülheim 13! 100%ige Antwort

AMIGA-AMIGA-AMIGA-AMIGA- Keine Software? Kein Problem! Habe den neuesten Stuff überhaupt. Selbst Neuverstellungen. Ruft an 05731/92900 18 - 21 Uhr 100%

"The Eos Team" Contact the Eos Team for the latest stuff! Monatsabo = 100 DM! 80 Diskts! Keep on trading! Mario Patendorf, Auf der Bude 10, 5000 Köln 60, Tel.: 0221/5994374

AMIGA STUFF? CH-061.61.1392 We are also looking for new members im Raum Basel (Graphiker oder Pers. mit Intro-Kenntnissen)

Verkaufe PD-Soft für C-64 und Game on Nr. 7 und 9/89. Bequem Vorkasse bar ohne Versand oder Nachnahmekosten* pro Disk 5 DM * Game on 6 DM; beide 10 DM * Info bei Stefan Klement, Jägerstr. 45, 8673 Rehau

Biete/Suche Software (Amiga) Auch Abos. Suche Modem. Listen/Angebote/Cash an Crystal, P.O.Box, A-8490 Bad Radkersburg***Greil of Crista***Auch auf 5 1/4 Zoll!!!

Hey Du! Suchst Du neueste Software? Dann schreibe an: The Zisch Computerclub, c/o Pascal Schneider, Trottenreben, CH-8548 Ellikon u. verlange gratis Info!

Biete beste und billigste PD-Software für den C64. 10 PD-Diskts für nur 15 DM. Schicke Diskts und Geld an Thomas Tschulin. Postfach 1265, 7863 oder 07625/1652. Auch NN

Ein klares Muß! 5 Diskts voll mit Intromakern und Soundtrackern. Send 5 Diskts und only 25 DM to: M.Horstmann, Dorfstr. 37, 2053 Basthorst***Alles Amiga-Freeware***

Das ist der absolute Wahnsinn!!!! Die besten Gruppen in Cooperation!! So billig und neu wie "nie" zuvor!! Absolut jeder hat die Gelegenheit: "Gameboard" Postfach 2, A-8024 Graz

*****AMIGA***** Bieten immer neueste Soft. Anleitungen u. Lösungen. Schreibt an B. Rath, 5000 Köln 1. Bernhardletterhausstr. 6

Hy IBM-Freaks! Verkäufe billigst IBM Software. Jedes Spiel nur 5,- DM. Schreibt schnell an: Patrick Schössler, Dolomitenstr. 7, 6090 Rüsselsheim

Wir haben immer die neueste Amiga, C64 und Atari ST Software. Über 600 Anleitungen vorhanden - Computertyp angeben. BGC, Postf. 51, A-1162 Wien. Broschüre gratis! anfordern.

C-64. Wahnsinn! 110 Demo-Letter-Intro-Maker vorhanden. Liste bei Peter Rauscher, Friedrichstr. 44, 5630 Rumscheid 111! Ich tausche auch! Ich antw. garantiert! Don't forget it!

AMIGA LATEST WORKING SEKA SOURCES from Richy of The Special Brothers! Fordert meine Liste. Eine Diskette kostet 5,- inkl. Disk. Porto, Verp. Tilman Streng, Lofotenstr. 34 a, 2000 Hamburg 73. Tel. 040/6792564.

Seka Sources u. Intros zu tauschen. Suche auch Cracker u. Coder für Projekte. Listen u. Diskts an: A. Jordan, Rathausstr. 53, D-6806 Viernheim. Ab 14 h (Andreas) Contact me now!

The Magic Legionales (TML) are dead! A new group is born! Called: LEGION7. We are selling the hottest modern stuff! Also cheap abos! Call: 06158/85530 ****AMIGA only****

Amiga-Arisc. schnell, zuverlässig, informativ. Arbeiten auch mit Amix. Topaktuell m. Fullpower. Contact: Arisc-Austria, Postf. 102, 1165 Wien. Greetings an alle, die uns schon kennen.

Zu verkaufen: Originale Cosmic Pirates 30 Fr, Populous 45 Fr, Dragon's Lair 75 Fr, (C.P.:35 DM, P.:50 DM, DL:80 DM) Tel:034/220449 1900-2200 (Sascha verlangen) verkauf Leerdicks. 10Stck/15,-

Verkaufe für Amiga: Anwender, Demos, Intros, Pictures, Lettermaker usw. 20 DM. 10 Diskts an: Anezberger Michael, Anricherstr. 31 a, 8390 Passau (Vorkasse) 100% back

Verk. orig. Amiga-Games z. B. Super Wonderboy 40 DM, Katakis 35 DM, Red Heat 30 DM, Paperboy 32 DM, Tiger Road 30 DM, 4x4, Robbery 30 DM usw. wenn Ihr Interesse habt wählt 06473/1430

Important Message!! Verkäufe den neuesten Amiga Stuff. ABO auf Anfrage. Write to: PF 022902 D, 3250 Hameln, West-Germany. 100% Answer - schnell ****no swapping**** Stuff 2-3 days old

****AMIGA**** I code almost everything! (68000!) Intros, Demos, Games... 05224/5316 ask for Ulli! No illegal swapping!!! Software-Company's offers welcome!!

Verkauf Software für Amiga! Cruncher Factory, Challenger, Phalanx und Clever + Smart! Preis bei Anfrage. Tel: 09941/4675

Verschenke 10 Amigadisketten, bespielt mit heißen Games, an denjenigen, der mit als 7. eine 5 DM-Briefmarke schickt. Schickt sie an: Michael Hartl, Reiser 15, 5060 Bergisch Gladbach 1

EROTIKA außergewöhnl. Adventure, C64, deutsch, heiße Bilder, 3 Disk 29,95 + NN, Erotik II u. III je 19,95, alle 49,95 + NN, H. Schmidt, Louise Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61, Tel: 0511/574393, Infos!

Sexmission-Erotisches Science-Fiction-Adventure, Fantasy-Girl-frivoles Adv. beide Supergrafik, deutsch, C64, ja 2 Disk je 19,95 + NN, H. Schmidt, Louise Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61, Tel: 0511/574393, Infos!

PD PD PO (C-64) Schick 15 DM und 10 Disk an: C. Nuebler, Schillerstr. 8 8451 Pöppelricht und in 3 Tagen hast Du 10 Disk voll Intro-Letter-Demomakers usw.! 100% Antwort!

Verk. neuw. Originale an Melstb.: Battle Chess, Kick Off, Triad Vol.1, Deluxe Paint II, Capt. Blood. Suche: Giana Sisters, New Zealand Story, Pacman, Super-Hang-On (Amiga 500) J. Kirchner, Wollbacherstr. 06, 8736 Premich

Für Strategiefans habe ich genau das Richtige: The real Kaiser und Bauer (jeweils in deutsch und abspeicherbar) Für nur 20 DM (VK/Umschlag)! Keine Raubsoft! C64/C128. An Magdy Soliman, Kurt-Schumacher-Damm 34 b, 1000 Berlin 51. Bis bald!

MEGA-SOFT-ABO für Amiga only latest stuff (best contacts) Write to: PO.Box 23, CH-3636 Längenbühl Switzerland

"DAS JAHRHUNDTEREIGNIS!" Der Zusammenschluß der Weltbesten! Brandneue Games zu winzigem Preis Hip-Hops 2: "CTX" "IKARI" "TALENT" "G+P" "ILLUSION" "HOTLINE" "EX-COSMOS" u.v.m. !! "GAME-BOARD" Postfach 2, A-8024 Graz

Sega Sega Master und mega Games zu verkaufen oder zu tauschen oder zu kaufen. Habe ständig andere Titel auf Lager. Ich suche besonders Games für Mega. Kaufe auch ganze Spielstände auf. Tel. 0451/42018. 18.00 bis 21.00 Uhr öfter

"AMIGA" Verkäufe Originale zu je 50 DM, Kult, Manace, Battlehawks 1942, Verkäufe ausserdem C-16+Datasette und 1 Spiel für 50 DM, Nils Hoffmeister, Heinrichstr. 6A, 3301 Groß Schwülper

"AMIGA" Wollt Ihr das Super-Amiga-Spiel-Paket? Wenn ja schickt 10 Disk und 30 DM an: Nils Hoffmeister, Heinrichstr. 6A, 3301 Groß Schwülper. Darunter sind echte Hammer! Amiga

HEY HEY! VERKAUFE VERKAUFE VERKAUFE HEY HEY! 3 Original Games! und zwar: Track Suit Manag. 35.1! Indy das Adventure 40.1! Soccer Manag. plus 25.1! Toll für Euch Amiga! Tel. 05445/750 ruft an. Aber erst ab 17.30

Um von den besten + schnellsten Verkäufern von Software eine Gesamtliste zu bekommen schickt 20 ÖS/3 DM/3 SFR an: T.A.T., P.O.Box 2, 4611 Buchkirchen, Austria!! Systeme C-64 + Amiga!! (Bitte System (E) angeben)!!! Auch Anfänger!!! + Sehr billige Abos!!

Super-Musikdisk für Amiga! Soundtracker-Format, Superqualität, massig neue Samples + komplexe Stücke! Spielzeit über 155 h. Nur 10 DM inkl. Disken bei M. Kohn, Siegmansstr. 4, 4600 Dortmund 70

ATARI ST ORIGINALE!! mit Anleitung. Stunt Car Racer, Empire, Larry 2 je 30 DM, "Hanse 15 DM, Flight II 40 DM, Schneider-Monitor GT65 100 DM. Tel: 0711/7285328 (Wulf) 18.20 Uhr

Emanuelle- auf der Suche nach Lust, Adventure, Harem-Adventure, je 2 Disk, C64, deutsch, Super-Bilder, jedes Prg. 19,95 + NN, H. Schmidt, Louise Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61, Tel. 0511/574393

Bunny Jagd - heiße Girls-Adventure, Dream Girls- pikantes Adventure, je 2 Disk, C64/128, deut., scharfe Grafik je 19,95 + NN, H. Schmidt, Louise Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61, auch Infos

Wir haben immer die neueste Amiga, C64 und Atari ST Software. Über 6000 Anleitungen vorhanden. Computertyp angeben. BGC, Postfach 51, A-1162 Wien. Broschüre gratis! anfordern

PD 1. 1 DM! MS-DOS, C64/128, Katalog gegen Rückporto 1 DM bei: IPDS, August-Hölscher-Str. 71, 4500 Osnabrück.

Pigeon/Xrated-High Quality!! (C64) Intros for sale!! Low Prices!!!! (Intros + Editor + Linker 15-35 DM!) Call 06074/43836 (Nik) from 19.00 to 7. Also Demo (!) swapping! (no rule...)

Real Amiga Freaks Present hot Amiga stuff and user's programs (fish a. anc) if you're interested write to BKA at RAF, Wieningerstr. 9, A-4780 Schärding

AMIGA! Wenn Du Chase H.Q. auf dem Amiga haben willst brauchst Du nur 1 Disk und 10 DM an: Lars Felten, Schanholtenweg, D-5683 Kierspe zu schicken!!! AMIGA

C64: Für nur 10 DM u. 1 Leerdisk bekommt jeder die Sp. Mafia u. RAF! Mafia: Bankraub, Waffen, Fal Geld usw. RAF: Attentate, Waffen usw.: U. Stukely, Am großen Stück 20, 5980 Werdohl

Verkaufe Org. Amiga: Kaiser, Leonardo, Pac-ManIA, Alien Synd. Paperboy, BG Poker, zusammen nur 222! Neu ca. 420 DM Habe auch viele C-64 Org. z.v. Tel. 0941/41474 (Peter) ab 18 Uhr***

Wer sucht C-64 Software? Biete sie an! Tausche auch. Schickt Listen u. Rückp.. Briefe mit Rückp. werden bevorzugt. Suche Wirtschaftsspiele!!! Postbox 5132, 4030 Ratingen 5

Verkaufe C-64 Tape Originale zu super günstigen Preisen! Z.B. Rygar 7 DM, Sidewipe 9 DM, Dragon's Lair 9 DM usw. Tel: 04944/1370 oder Postfach 1152, 2964 Wiesmoor 1

ORIGINALE (Rollenspiele) z. verkaufen: C64: Questron2, Legacy of t. Ancients, ST: Guild of Thieves, Altern. Reality, Larry2, Wizard's Crown, StarFleet1 PC: Mines of Titan, Hillstar, Starfit2. Tel: 05201/7642 ab 20 Uhr Michael

Verkaufe alte und neue Amigasoft: Toobin, Hard Drivin, Stunt Car Racer, Day of the Phoenix, Space Quest II, Beach Volley, The Cyc. les usw! Pro Disk nur 2 DM! Tel. 02101/603408!

C-64 (DISK) Wir haben Cabat, Batman 3, Oil Imperium, Carrier Command und andere. Suchen Games wie Sim City (Handels Spiele) und Hard Drivin! Listen u. Disks an Markus Nägele, Länderschrstr. 48 o. Werner Erberhörd, Erlenweg 7/6 in 7990 Friedrichshafen 1!

Amiga Public Domain! Über 1000 Disks. Tausche und verkauft!! NEW LINE, Postfach 4366, 2900 Oldenburg

Funny Hill - Lust u. Leidenschaft, Adventure, Dallas-Sex auf Southfork, je 2 Disk, C64, deutsch, gewagte Bilder, je 19,95 + NN, H. Schmidt, Louise Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61, auch Infos.

Sex Dia Show - Peep Show hot Girls, Erotic Movie, Dessous Show, Miss World Wahl, -rassige Bilder, C64/128, je 19,95 + NN, H. Schmidt, Louise Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61, Tel: 0511/574993

Verkaufe die neueste Amiga-Software! Sehr günstig!!! So wie 3,5" Disketten für nur SFR 1,30 per Stück!!! Schreibt an B.Wespi, Leimenstr. 45, CH-4105 Benken Tel. 0041 (0)61/734265

Verkaufe ST Software f. Superpreise Call 08532-1883, Patrick verlangen

PO-Soft für Amiga: Über 1300 Disks aller gängigen Serien, 3,5" Disks = 2,80 DM, 5,25" Disk = 1,50 DM, 2 Katalogdisks für 7 DM (bar, V-Scheck o. Briefm. = oder Gratisliste anfordern bei: PD-Soft Club, Blindschicht 16, 439 Gladbeck, Tel: 02043/34532, ab 19 Uhr.

AMICA SOURCE-CODES: 1 Disk cost: 10 DM incl., Disk Postage. Write to: Erich Selmons, Moritzstr. 67, 4330 Mülheim/Ruhr! P.S.: Contact me for Demos too! -No cracks!***

ACHTUNG RENNBAHN- U. SPORT-SIMULATIONSFANS! Der Nachfolger von Traber-Simulator Plus ist da! Steig' mit TRA-BERCHAMPION selbst in den Sully und hole mit Deinem eigenen Pferd das BAYRISCHE, DEUTSCHE O. WELTCHAMPIONAT (Natürlich mit ewiger Bestenliste)! Schicke einfach eine Disk + 12 DM + 3 DM f. Rückporto an: Stephan Bauer/Rückstr. 47/8440 Straubing// Wer noch Traber-Simulator + haben will (12 Rennen/alle Weltmöglichk. u.v.m.): 3 Disks + 10 DM ü 3 DM Rückp.//Nur C-64!! Nur C-64

Achtung Amiga + 64 NEWS Ruf doch mal an Tel: 02779/1459

Umsonst! gibt es bei mir leider nichts aber Superisot u. Hardware (Original) zu super günstigen Preisen. Liste 1. 3 DM bei T. Schenken, PF 1153, 5620 Velbert 1. Solange Vorrat reicht.

2-3 Tage alte Software bei: T.A.T., P.O. Box 2, A-4611 Buchkirchen, Austria!!! Auch Anfänger ü+ Abos!!! Sehr billig u. schnell!!! Gesamtliste für nur ÖS 20/DM 3/SFR 3!! C-64 + Amiga

STOP STOP STOP!!! Wollt Ihr die neueste Software zu Superpreisen haben?? Für die Gesamtliste schickt 20 ÖS/3 DM/3 SFR an: T.A.T., P.O.Box 2, A-4611 Buchkirchen!! C-64 + Amiga! Bye..

TGWL! AMIGA! Wir bieten Software (2-5 Tage alt) zu sehr fairen Preisen! Auch billige Abos! Info bei: Spanier S., BP.200, L-3403 Dudelange/Luxembourg!! 100% Antwort!!!

PUBLIC! Das C64 Diskmag! Cool & neul Schickt einen, mit 100 DM frankierten, C5-Rückumschlag und 1 Disk an: S. Dreier, Bauernstr. 4/8943 Babenhausen (No Crax!)

*****AMIGA***** Topakt. Amigasoftware günstig abzugeben. Gratisliste bei Postf. 142, A-1140 Wien. Bitte Absender deutlich schreiben!

*****AMIGA***** Topakt. Amigasoftware günstig abzugeben. Gratisliste bei Postfach 142, A-1140 Wien. Bitte Absender deutlich schreiben!!

C-64*C-64*C-64*C-64 Suchst Du Top-Games! Hier bekommst Du sie z.B. Wonder-boy 2, Testdriver, B.B. Rodeo Game, Ollimp, Hostages u.v.m. für nur 7 DM. Call 06502/5693

C-16 Originale 40% Neuwert C-16!! Verkäufe C-16 Kassettenoriginale zu 40% des Neuwertes. Liste anfordern bei: H. Jendralski, Breughelstr. 7, 3152 Ilse 5. P.S.: 100% okay!!

Over is back!!! Stuff (1-2 days old) C64/ST!!! Write with kaupato to: P.O.Box 1226, 4280 Borken 1. W.Ger!! 100% 100% 100% 100% Write or diell!!!

Verkaufe C64 Originale: Bard's tale 1+3 (je 35 DM), Ultima 5 (55 DM). Kein Preishandel! An: Dieter Zani, Lindauerstr. 77, A-6912 Hörbranz, Tel: A/05573/34474 (bitte zuerst anrufen!!)

AMIGA user pay attention to this mention! All you want you get from us-so don't wait but rush! The right address for perfect service and tastest treatment is: Masters of the Island, PO Box 21, A-6072 Innsbruck

Achtung Musik Freaks! Ich digitalisiere jede Musik oder Geräusche. Info + Demodisk gegen 5 DM bar o. Briefmarken. Michael Holm, Postf. 12, D-7566 Weisenbach. AMIGA-AMIGA!

WOW! Super PD-Serie BLACK-FOREST!!! Info + 1 Testdisk für 5 DM bei: Michael Holm, Postf. 12, 7566 Weisenbach. NEU! NEU! Nur AMIGA*

Verkaufe Original Leisure Suit Larry 3 für PC 35" nur 70 DM A. Aretz, L. Erhard-Pl. 9, 6054 Rodgau, 2



Flashpoint Elektronik u. Spiele Vertriebs GmbH
Im Giefenacker 4
5400 Koblenz Lay
Tel.: 02606 / 331 u. 323

NEWS NEWS NEWS NEWS

Nintendo

Stadium Events	.. 89,94
To the Earth	.. 89,94
Simon's Quest	.. 104,94
Double Dribble	.. 99,94
Air Wolf	.. 99,94

PC Engine

Super V-Ball	.. 109,94
Cyber Core	.. 109,94
Splatter H.	.. 109,94
Tiger Road	.. 109,94
Chase H.Q.	.. 109,94
PC Gengin	.. 104,94
Atomic Robo Kid	.. 104,94
Shinobi	.. 104,94
Heavy Unit	.. 104,94

Spiele auf CD

Golden Axe	.. 124,94
Blodia	.. 124,94

SEGA 16-Bit

Air Diver	.. 119,94
Jyusoki	.. 119,94
Herzog II	.. 119,94
Golden Axe	.. 119,94
Forgotten Worlds	.. 119,94

Flashpoint Preishit

Spellcaster II	.. 99,00
----------------	----------

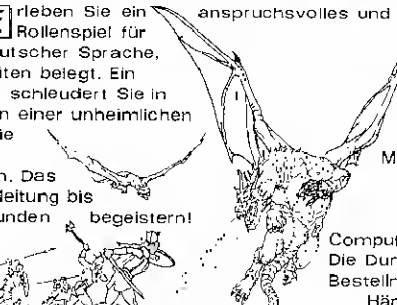
SEGA

Golden Axe	.. 89,94
Death Angle	.. 79,94
Basketball N.	.. 79,94
Slap Shot	.. 79,94
Scramble Spirit	.. 79,94
R.C. Grand Prix	.. 79,94
World Games	.. 79,94
Golfomania	.. 79,94
Sp. Out Run	.. 79,94
Sold City	.. 79,94
Wanted	.. 74,94
Galaxy Force	.. 84,94

Nintendo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo of America Inc. Sega ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sega Enterprises Ltd.

GERMAN DESIGN DESIGN

Erleben Sie ein anspruchsvolles und faszinierendes Fantasy-Rollenspiel für deutsche Sprache, seitens belegt. Ein ter schleudert Sie in von einer unheimlichen "Die ein Fan. Das Anfehlung bis Stunden begeistert!



einen Spieler in das dreifache Disketten-seltener Kristallspil eine andere Welt, die Macht beherrscht wird. Dunkle Dimension" ist Muß für jeden Rollenspiel-Spieler wird Sie von der zu der Lösung für viele

Computer: C64 Floppy-Disk 5 1/4" Die Dunkle Dimension Bestellnummer: C5/00401, 69,- Händleranfragen erwünscht Neuerscheinungen vorrätig

...kostenloser Katalog auf Anfrage...kostenloser Katalog auf Anfrage
Rüdiger Rinscheidt-Buchholzstr. 17-4755 Holzwickede
Hotline: -Freitags von 16.00-18.30- 02301/12647

Biete neueste und beste Software für C-64 an. Spielkiste anfordern. Call: 0222/2242044. (Niki verlangen) Meine Adresse: Volejnik Niki, Heinrich Leiferg. 11/14. A-1220 Wien

WARNING, C64: Diese Preise machen süchtig. 1,50 DM pro Game Kaufe und tausche auch. Schreibt mit Porto an: J. Geißler, Sauerbruch 10, 8630 Coburg, W.Germany/ Liefer auch m. Disk

AMIGA FREAKS aufgepaßt! Wir haben die neuesten Programme und Anleitungen. Super-günstig. Abw. möglich. Austria-1171 Postfach 558 oder Tel. 0222/45-75-71 auch Wochenende.

Neu Neu Neu Ich biete Spiele für C-64. Games/Fighter Bomber, F-14 Tomcat and Stealth Fighter, Battletech. All Games zwischen 35 und 40 DM. Write to Tim Werblow, A.d.Graskamp. 17, 5800 Hagen 1. Tel: 02331/689741 call now

Sucht Ihr billige Maker, Games oder ähnliches? Dann schreibt schnell an: Jens Neumann, Beuneweg 21, 6108 Gräfenhausen. Liste kommt nur gegen 1 DM **Only PD for C-64**

AMIGA "THE BAD GUYS" "AMIGA Wir bieten Software und Abos zu fairen Preisen. Schreibt an: BAD GUYS, Haus Felskinn, CH-3906 Saas-Fee. Call 028/572180 (Gino verlangen)

AMIGA ORIGINAL-GRAFIKSOFTWARE: Sculpt 4D Animations, NP 800,- f. 250,-, Turbo Silver 301 Stereo Vision mit dt. Anleitung NP 400,- f. 150,-unter Tel: 069/775984

Achtung Amiga bzw. C-64 Freaks Biete laufend News. Ruf doch mal an. Tel: 02779/1459

Habe Immer neueste Software z.B. Fighting Soccer, Shinobi. Habe auch alte Games. Schickt Eure Wünsche an: Ingo Brangs, Max-Planck-Str. 9, 4150 Krefeld 11 (onli Disk, C-64)

Verschenke! C-64 Disketten (Original) IO u. Cybernoid 2 a. d. 3., der mir 10,-DM schickt. Schickt an: Jens Strahl, Ohebruchstr. 11, 3000 Hannover 21-schnell-

Suchst Du PD-Soft für Deinen PC?? Ruf an und fordere kostenlos eine Liste an!!! Tel: 069/492308. Samstags und Sonntags nicht anrufen!

Porno-Soft für Oelnen Amiga! Schicke 40 DM oder 30 SFR für die 5 neuesten Disks an HOT-Soft, PPBox 6242, CH-8805 Richterswil. Nur für Erwachsene. absolut diskret!!!

Biete neueste und ältere C-64 Software. Liste bekommt Ihr gratis. Schreibt an: Alexander Erritz, Schrebergasse 79, A-1220 Wien

*******IBM-GAMES!!!!!!******* Ver-kaufe Originale, je 20 DM: Oil Imperium, Blue Angels mit Anleitung. Tel: 02721/6100 (Oliver)!!!!

"Austria" Habe neueste Soft f. Amiga! Wer mir als erster schreibt, erhält ein Game gratis! Schreibt an: Schönhuber Günther, Schardingerstr. 9, A-4971 Aurolzmünster

Robotech... Super Sega Source Codes: 5 Disks (+ Disks + Post. für 50,- DM! Auch die allerneueste Soft vorhanden! Zum Selbstkostenpreis! Auch Abomöglichkeit auf 5,25 Zoll! Bei: Robotech, postlagernd, A-4823 Gunkirchen. AMIGA

Verkaufe an den Ersten, der mir 10 DM sendet Pirates, an den 50. Great Courts und an den 100. Football Manager III! Sendet es an: Lars Altenhoff, Schütlerweg 1A, 4500 Osnabrück ST/ST

AMIGA FREAKS ACHTUNG!!! Hot Stuff! Neueste Software für Euren Amiga!!! Für Infos und Newsliste schreibt an: Postfach 333, A-8021 Klagenfurt Österreich

CH"AMIGA"CH Power Soft bietet die aktuellste Soft, die es auf dem Markt gibt (nur Abos). Billiger und aktueller kann man es nicht mehr haben. Power Soft, Hofackerstr. 9425 Thal

AMIGA-Intromaker...mit v. Funktionen und Effekten * Preis: 15 DM in bar * Demo-Disk: 5 DM * Markus Bruckmann, An der Thune 47, 4792 Bad Lippspringe * It's Free-Soft but not PD!

Mega-Manager f. den ATARI ST!!! Wieder mal ein Football Manager, aber einer der Besseren. Info unter Tel. 06438/2319 Play Mega Manager!!!!

AMIGA Heisse Pornos zu verkaufen. 10 DM + 3 Disks o. 15 DM (cash o. cheque) an Postf. 1242, 4418 Nordwalde. Lieferung absolut diskret; nur m. Altersangabe

Verschenke an den 3. Einsender von 10 DM FM2, den 4. Wasteland, den 5. PO.Radiance, den 6. Ultima V. Alles C64. Jochen Latsch, Bergstr. 7, 8301 Staufenberg 4

Scanne Fotos und Bildvorlagen für D-64 im Print u. Pagelox, Hi-Codie Format. Schreibt an: Weissböck Thomas, Ghegastr. 14, A-4800 Altlang-Puchth.

CPC 64 Löse wegen Systemwechsel meine Computerspiele auf.(Originale) Liste anfordern: Mario Kersting, Berliner Str. 28, 3524 Immenhausen (Rückp. beilegen) 05673/1643 Disk/Kass.

Habe, suche, tausche Soft. Habe North u South, Hard Drivin usw. Fordert o. schickt Listen an/bel Mario Kersting, Berliner Str. 28, 3524 Immenhausen. Tel: 05673/1643. Bei Listen anfordern Rückporto beilegen.

C64"Intros für Jedermann ab 15,- DM. Machen Romuzak-Songs. Bieten PD-Soft von Digital Marketing f. 2,80 + Porto. An Order Infos: 0911/693165 (Markus) nach 14 h/ or: 0911/692302 (Holger)

ATARI ST SOFTWARE ÖSTERREICH: Neueste Anwender Midi und Spielprogramme. Liste von Oliver Schaffer, Mollardg. 45/36, A-1060 Wien Tel: 0043/222/56-65-26

STOP: Amiga Software von Ace schnell und zuverlässig. Jede Menge gute Beschreibungen. Info an Ace, PF.3029, 1140 Wien, Tel. 222/9457294 ab 12-24h bis bald!!! Austria!!!

"Amiga" Austria "Amiga" Stop mail! Du brauchst allerneueste Soft. nicht älter als 2 Tage! Du willst sie u wir haben sie!! Ruf uns an: 0222/9457294 o. PF. Ace 3029, 1141 Wien/Austria

Hi Amiga Freaks!!! I have X-Out, Larry 3, Cabal, Pirates usw. If you have good and new soft call me under 05522/73823 (Andreas) !!!Call or die!!!

Wanna get the very latest stuff for minimal (!) price? Robotech!! That is the solution!! Write to: Robotech, postlagernd, A-4823 Gunkirchen! Auf 5.25 Zoll Abos! Amiga

Amiga + 64'er: Super Demo-Intro-Lettermaker. Insgesamt über 180 Stück. Liste für 1 DM Rückporto: Peter Rauscher, Friedrichstr. 44, 5630 Remscheid 111! Ich tausche auch!!! 100%

"ST" "CH" Wir bieten die neueste Soft nur Inland!!! Domenic Schnoz, Bodenacherstr. 86, 018250410 or Raffi Bilder, Bodenacherstr. 30, 018250532, beide 8121 Benglen, so long

"C64" "CH" When you want the newest stuff, then call to: 03142/52'08. Switzerland. Swapping and sell. We have also the cheapest abos! Call fast!

Große Auswahl an C-64 und Amiga Software vorhanden. Listen gibt's gegen Einsenden von 5 DM bel: X-Ray, PF 118, 6260 Reiden. Schweiz, Tel. 062/61'31'93

Wir haben immer die neueste Amiga, C64 und Atari ST Software. Über 600 Anleitungen vorhanden - Computertyp angeben: BGG, Postf. 51, A-1162 Wien. Broschüre gratis! anfordern.

You want the newest software for your Amiga and Atari ST. Write to: The Elite, Postfach 235, A-1051 Wien or Postfach 532, A-1100 Wien

Verk. viele gute Originale (C-64), Disk u. Tape. Auch Tausch möglich! Schreibt mit Rückporto an: O. Zeyen, Pinxtenweg 3, 4300 Essen 14. 100% Antwort und Ehrlichkeit!!! C-64!!!

Top-Software!!! Abos + Modern-Imports!!! Write to: Piranhas, Postbox 1035, CH-5610 Wohlen 1 / The best way for the latest ware!! Fuckings to all swiss lammers! Piranhas No. 1

Top-Soft für Euren Amiga-Atari-64'er-Schneller-PC-XT-AT. Info auf zwei Disks gegen 5,- DM an: J. Klein, Postfach 1151, 5067 Kürten (Disketten-format angeben) Gruß an alle

Verk. für C-64 Rygar u. Stetlip u. Co. pro Spiel 10 DM. Schreibt an: Th. Golp, Am Zehentstadel 4, 8031 Gilching

"Mega Power Designs" Bei uns bekommt Ihr über 300.000 Blocks neueste PD-Software! Alle Arten von PDI B. Maisel, Ravensburgerstr. 52, 7990 Friedrichshafen! = 7541/72164 (Bernd) Liste gratis! C-64!!!only!

Neue Spiele f. Atari-ST. Liste gibt es gegen frankierten Rückum.: A. Schulz, Usedomer Str. 6 III, 1000 Berlin 65

Verkaufe für Amiga "Hard Drivin" und "North & South" in Originalverpackung für 50,- pro Spiel. Tel: 02631-22501, Michael Kessing, ab 17 Uhr

AMIGA "Originale" "AMIGA Verkäufe Indy 3 (Adv.) Talespin und Crazy Cars 2 je 50 DM. Habe auch C64 u. Spectrum Originale. Tel: 08669/37344

Verkaufe 2 Super-Games: Shadow of Beast (59,-DM) & Chambers of Shaolin (35,-DM) beide 100% ok & Original. Tel: 0211/709797 (Stephan)

Topsoft (C64) wie: Simcity, Oil-Imperium, Kick Off, Hostages, Ringside, Airborns-Ranger, TKO, Microprose Soccer etc. für 3-5 DM bei: S.Hellwig, Bachstr. 15B, 6520 Worms 23, 06241/76658, 15.18 Uhr

Verk. Orig. Amiga-Games à 40 DM Xenon2, Savage, Shinobi, Ooze 2, Ghouls en Ghost, Grand Prix, Barb.2, Turbo Out Run, a30GrandSiam, KindofMagic, Strider usw. Schlitt, Bremen, Ritterhuderstr. 51. 0421/617837

Die wichtigste Information für jeden cleveren Computerspieler:

Jetzt den neuen, kostenlosen Games-Katalog schicken lassen (Typ angeben: z. B. C64Disk, Amiga, ST oder PC) und ganz scharf vergleichen. Wenn Du Games tatsächlich irgendwo billiger als bei uns bekommst, solltest Du uns das bitte sofort sagen - das ist nämlich extrem unwahrscheinlich und wir müssten dann die Preise noch weiter runtersetzen. Wir hätten nämlich sehr gerne, daß Du ab heute alle Deine Games nur noch bei SUPERGAMES kaufst. Einige Beispiele aus unseren ca. 800 Titeln gefällt?

C64D:	Iron Lord	z.B. nur DM 44,90
C64D:	Oil Imperium	z.B. nur DM 37,90
C64D:	Maniac Mansion disch.	z.B. nur DM 52,90
Amiga:	Fift Gear Car Race	z.B. nur DM 51,90
Amiga:	Populous	z.B. nur DM 59,90
Amiga:	Honda RVF	z.B. nur DM 59,90
ST:	Aquanauts	z.B. nur DM 59,90
ST:	Kickoff Play. Manager	z.B. nur DM 47,90
ST:	Shufflepuck Cafe	z.B. nur DM 47,90
PC:	Sim City	z.B. nur DM 67,90
PC:	Starlight II	z.B. nur DM 62,90
PC:	Leisure Suit Larry III	z.B. nur DM 99,90

Schriftliche Bestellungen bitte (Vers. Kost. f. Nachn. zuzügl. DM 6,90)

SUPERGAMES:
Maria Klinger Versand
Postfach 140380
8000 München 5

Neuheiten · Sonderangebote · Zubehör



16-Bit-Megadrive

NEU · NEU · NEU · NEU

* **P.C. Engine II SG Super Grafz**
vollkompatibel zu allen
P.C. Engine Spielen
SG-Spiele auf Anfrage

Auswahl aus P.C. Engine-
Software

Shinobi	Neutopia
Image Fight	Mr. Heli
Darius	A. Robokid
F-1 Triple Battle	Red Alert
Splatterhouse	Sidearms Special

NEU: * **ATARI LYNX Color LCD System**

Grundgerät + diverse Spiele lieferbar!

NEU: * **Master System Adapter**

für deutsche 8-bit Spiele auf der Megadrive!

NEU: **Phantasy Star II**

für Megadrive mit englischer Anleitung und Text!

**Fordern Sie noch heute unseren kostenlosen Gesamt-
katalog an.**

Ihr Videospiel - Spezialversand :

CWM - COMPUTERVERSAND THOMAS MUST

Postfach 1212 · 3387 Vienenburg 1

Telefon (0 53 24) 20 01

Änderungen und Irrtümer vorbehalten

* Export: Gerät ohne FTZ-Nr. u. VDE-Prüfung. Bitte postalische Bestimmungen beachten.

Für Strategiefans habe ich genau das Richtige: Airhansa (dt., Spielstand abspeicherbar)! Lassen Sie sich f. nur 10 DM (VK, Umsch.) faszinieren! Keine Raubsoft! An Magdy Soliman, Kurt-Schumacher-D 34b, 1000 Berlin 51, C64*

C-64 Biete, suche, tausche Softw.! Games, Demos, Anwender. Tel: 0651/37913 Peter

Verkaufe C-64 Orig. Cass. & Disk z.B. Western G. (D), World G. (C) etc. Liste gegen frank. Rückum bei J. Dunkel, Schulstr. 17, 7262 Althengstett. Suche auch gute Originale für C64-D

Verkaute CPC 464 Kassetten-Spiele: günstig!!! z.B. Ghostbusters, Goonies, Bruce Lee usw. Suche auch Tauschpartner auf 3-Disk Telefon: 07051/30430 ab 16.00 Uhr

AMIGA*** Verkäufe für Amiga Original Menace an Meistbietenden! Angebote an E.S., Wald-1, 8302 Mainburg!!!

C-64: Verkäufe Kassetten-Originale: "Epyx 21" 35 DM (nur 1x gebraucht), "Flight Ace" 30 DM u.v.a. Liste geg. 1 DM RP von Jan Kühne, Ripener Weg 20, 2300 Kiel 1. Versand nach Vork.

AMIGA!!! Switzerland!!! AMIGA!!! Die absolut neueste Soft aus den USA. Zuverlässig + schnell. Contact us: 037/28'19'77 (Stephan) Greetings to all our contacts!!!

Sega Module zu verkaufen z.B. Wonder Boy III, Tennis Ace, Kings Quest, Phantasy Star, Wonderboy II und 46 andere Module. Tel: 04521/71497 (Andreas)

Games-Superabo f. den C-64'er Keine Errors, superschneller Service, Games brandneu, 10 Disketten + Games Porto: 30 DM, Qualität hat ihren Preis! Batman...Postf. 20...A-8019 Graz!

Verschenke meinen C-64 + Floppy + Drucker + Disk. an den 40. der mir 1 Zehnmarschein schickt. Verk. auch Spiele. Liste anfordern. B.F.C., Pommernstr. 65, 62 Wiesbaden. I love Sabine.

* **Grundgerät PAL + 1 Spiel**

anschlußfert. an jeden Fernseher

* **Grundgerät + RGB Spiel**
Auswahl aus Megadrive-
Software

Golden Axe	Afterburner
Herzog II	Super Shinobi
Forgotten Worlds	Tatsujin
Magik Warrior	Air Diver
Basketball	Sokoban

Wir verkaufen topneue Soft im Abo. Superbillig! Schreibe an: Power Projekt, postlagernd, CH-4313 Möhlin, Schweiz

Verk. C-64 Spiele auf Disk u. Cass. sowie Bücher, Zeitschriften u.a. Zubehör. Liste gegen Rückporto bei: M. Ebert, Am Taubenberg 1, 63331 Schöffengrund. P.S. viele Flugsimulat.

Dank Modem u. Kontakten zu Mailboxen in den Staaten und Europa habe ich immer neuesten Soft ca. eine Woche vor Postsendungen. AMIGA Switzerland, Martin 01/7253367

Verk. PC-Eng. + Mega Drive Spiele! PC-Eng: Heavy Unit 100., Side Arms-HV-Card 70., Side Arms-CD-Rom 100.-! Mega Dr: Super Hang On 90., Rambo 3 90.-! Orig.Verp.! Tel. 08241/2951

You want the newest Software for your AMIGA and ATARI ST. Contact us: "THE ELITE, Postfach 532, A-1100 Wien

Super Amiga News for you! Amiga Softw zu verkaufen! Ruf an: Austria / 0463/35266 nach 17.00.-P.O.Box 333, A-9021 Klagenfurt

Hot-Porno-Paket für Deinen Amiga. 5 Disks + Hot Pornos für nur 40 DM oder 30 SFR. Nur für Erwachsene. Lieferung absolut diskret. Hot-Soft, Postfach 6242, CH-8805 Richterswil

POWER PROJEKT - SCHWEIZ - AMIGA Allerneueste Software für Deinen Amiga! Nur Abos. Schreibe an: Postf. 146, CH-4313 Möhlin

SCHWEIZ*AMIGA***SCHWEIZ** Immer die neueste Soft f. Deinen Amiga bei Power Project! Nur Abos. Schreibe an: Postf. 146, CH-4313 Möhlin.

AMIGA-AUSTRIA! Verkäufe Software für Deinen Amiga. Dornhofer Alois, A-8911 Admont, Liftstr. 499

AMIGA-ÖSTERREICH Neueste Amiga-Software, schnell, günstig, zuverlässig! Gratisliste bei Postf. 142, A-1140 Wien. Auch ältere Topprogramme vorhanden!

Verk. Orig. Games: Hostages 20 DM, Kick Off 20 DM, Shao-Lins Road 10 DM, Scooby Doo 10 DM, Power-Pack 10 DM. Alle zusammen 60 DM + Serve u. Volley gratis dazu! Geld f. Verpackung beilegen!

C-64 Spiele und Anwenderprogramme auf Game On, Magic Disk, Input Heften und Public Domain Disketten: St 2-5 DM...30 Disketten mit 64-Spielen und Transport-Box, 15 DM!!

Original Amiga Software mit Anleitung bzw. Handbücher Populous 35., Eye 10., Amegas 10., Las Vegas 10., Plutos 10., u.v.a. Liste gegen Freiumschlag. Werner Benzing, Nelkenstr. 12, 3015 Wennigsen 5

First there were only lamers, but we present our address. Send your newest ST or Amiga-stuff or 2 DM each disk to: PF 43 13 42 in 8900 Augsburg 43. Only ST or Amiga-soft.

AMIGA: Latest Seka Source Codes!!! Alles vorhanden: Fordert meine Liste. Eine Disk kostet 5. DM inkl. Disk, Porto, Verpackung. Meine Adr: Tilmann Streng, Lofotenstr. 34 a, 2000 Hamburg 73. Tel 040/6792564.

AMIGASOFT Habe immer neuen Stuff! Call 0211/7488731*Don't delay call now!

VASP is always looking for new Amiga-swap-contacts! If you are interested to get in touch with us, then write to: MCB/VASP, P.O.Box 375, CH-6043 Adligenswil/Lu, Switzerland

Tausche für AMIGA Larry 2 512K, XCopy2, Populous, Grand Monster Slap gegen 512K Speichererweiterung oder 35" Laufwerk. Tel: 04367/8222 nach 18 Uhr nach Frank fragen

Hi Amiga Freaks! Ich verkaufe günstig für Deinen Amiga neue Software. Tel: 0208/608541! PS: sechs Hunderennen f. Amiga 500

*****AMIGA***AUSTRIA***AMIGA***** Billige Soft und schnelle Lieferung. Fordert Liste an. Schreibe an Dimple. Postfach 40, A-8041 Graz

ATARI ST: Listen carefully! I've got the latest stuff! For information dial 0231/332584!!! (Andreas) Fuck the Amiga!

Biete Erotikprogramme (PD) für Atari ST (1MB) auf 4 doppelseitigen Disks f. nur 20.-DM inkl. Versandkosten. Schein an: Jörg Drescher, Paket 53, Lütjenburger Str. 69, 2300 Kiel 14

Wir verkaufen und tauschen neueste C64 Games!! Ab 1 Woche alt! Interessiert?? Sann qu! Deinen Stift und schreib schnell an: Magic Soft, PF 2263, 4840 Rheda-WD!! Rückporto !! Auch Amiga!!

*****AMIGA***** Glasklare Erotikshow Disk DM 19.90. Restposten an Software aller Art ebenfalls günstig. Auch div. Hardw. abzugeben. J. Busch, Kirchberger Str. 6, 5000 Köln 41

Yep*ONLY AMIGA-ELITE-WAREZ*Nope Verkauf (à 1 DM), Tausch v. Softw.. Demnächst Tausch via HST 14.4 Modem. Dial: +49 (0)911 731409 at 6 to 10PM. Yep * HST RULZ * Nope

C-64/128 PD-Software: Große Auswahl leistungsfähiger Programme aus allen Bereichen. Erhebe Unkostenbeitrag. Liste gegen 1 DM Rückporto bei: K.-U. Dittrich, Husumer Str. 10, 3502 Vellmar

AMIGA Günstiges Monatsabo-Super Service von 25-100 Disks im Monat***Dragnet*** PF-82*8054 Graz*Austria*

Verk. für den Amiga 500 das Original Indiana Jones 3 (kompl. in dt.) mit Kompl. Lösung f. 50 DM. NP90 DM. Tel. 09544/1241 (Sven)

Ero-Club Hey Du! Suchst Du Software für Atari ST/Amiga? Dann schicke uns einen frankierten Rückumschlag f. Liste an ERO, Postf. 57, 6711 Beindersheim

C-16: Verk. 1 : heiße Dia-Show (220 dig. Superbilder, 2 T. in Farbe auf 5 Disks) nur 35 DM !! : Spiele wie Funny Girls auf einer Disks nur 15 DM! 3 : 150 Superspiele auf 3 Disks nur 25 DM! 4 : Anwenderprogr. auf Disk nur 15 DM an: A.Goebeels, Weidenstr. 100, 4700 Hammink 1

REAL AMIGA FREAKS Present hot Amiga stuff and PD-soft. Write to: BKA of RAF, Wieringerstr. 9, A-4780 Schäding (swapping)

Sexy-Picture-Show für Amiga auf 5 randvollen 35" Disk's f. nur 25 DM. NN o. Vorauszahlung. R. Zöttl, Blumenstr. 30, 8013 Haar

ZIP- einzig Erotic-PD-Serie für ATARI ST m. Farbmonitor pro Disk nur 8.-, Vorkasse + 5. Versandgebühren ab 18 J. Chr. Kropp, Tiltstr. 67, 1000 Berlin 65, Tel. 030/4652611

AMIGA 500 Games Jede Disk 3,5" nur 4.- DM. Postf. 1503, 4280 Borken/Westf.

Suche Hardware

Commodore gesucht! Wer schenkt oder verkauft armer Schüler sehr billig seinen Commodore. Tel: 0711/3462327

Hilfe! Wer schenkt armer DDR-Schüler in einen Computer? Schickt ihn an: Heiko Dressel, Siedlung 113, 8729 Hofheim o. ruft an: 09523/1399. Vielen Dank!

Suche detekte Amigas u. alle Art von Amiga-Hardware. Übernehme Porto und zahle 10 DM. Schreibe an J. Busch, Kirchbergerstr. 8, 5000 Köln 41

Armer Schüler sucht IBM-kompatiblen PC/XT/AT mit 8 MHz + EGA/VGA + Monitor + Zubehör um FOS besuchen zu können! Dringend! Gerhard Mayer, Holzspitz 1, 8811 Leutershausen.

Welcher gutherzige Mensch verkauft einem armen Computerfreak einen Amiga 500 für 60 DM, übernehme Frachtkosten. Bitte rufen Sie an unter 0208/24363 Danke!

Wer schenkt einem DM-schwachen DDR-Lehrling einen Amiga 500? (BIETE THÜRINGEN-WOCHENEND-URLAUB) Computer + Adresse an: J. Faustlich, A. Bebel-Str. 18, DDR-5807 Ohrdruf/Tür.

Suche preisgünstig Floppy 1541. Ruft schnell an: 05148/1292 (18-20 Uhr). Dringend! Komme aus DDR!



Reinhard Schröder Telefon. 02 51/53 27 71
Frie-Vendt-Straße 16 Telefax: 02 51/53 28 42
4400 Münster Btx: 02 51 53 28 42

No-Name Disk.

3 1/2", 2DD

mit Aufkleber

10 Stück 16,95

**ATARI
Farbmonitor
SC 1224**

599,-

**2. Laufwerk 3 1/2"
für ST oder AMIGA**

229,-

**Internes Laufwerk
für AMIGA 2000**

mit Einbaumaterial

199,-

**AMIGA 500
Speichererweiterung
512 KB, abschaltbar,
mit Uhr**

199,-

Andere Artikel auf Anfrage!!!

- Wir versenden Hardware, Software, Bücher und Zubehör.
- Preisliste mit Angabe des Computerlyps gegen Einsendung von 2.- DM in Briefmarken.
- Preise freibleibend. Liefermöglichkeit vorbehalten.
- Lieferung per Nachnahme zzgl. Versandkosten
- Händleranfragen erwünscht!

"Neue Spiele braucht das Land"

THEO KRANZ-VERSAND

VIDEO-SERVICE

PC ENGINE **MEGA DRIVE**

NEU! PC ENGINE Super Grafx * Battle Ace 699,-

VHS-SPIELEDEMO FÜR PC-ENG. UND MEGA-DRIVE JE 24,- DM.

BREAK-IN 89,- SHINOBI 99,-

PC ENGINE	MEGA DRIVE
PC-ENGINE RGB * ...379,-	MEGA-DRIVE+1SP * ...429,-
PC-ENG. RGB NEU +SP * ...439,-	ATOMIC ROBO KID ...a.A.
ATOMIC-ROBO-KID ...107,-	GOLDEN AXE ...119,-
SUPER VOLLEYBALL ...a.A.	HERZOG ZWEI ...119,-
PC-KID (GENGIN) ...104,-	SUPER SHINOBI ...119,-
HEAVY UNIT ...109,-	FORGOTTEN WORLDS ...119,-
RED ALERT (CD) ...123,-	SOKOBAN ...a.A.
CHASE H.Q. ...109,-	NEW ZEALAND STORY ...a.A.
SPLATTERHOUSE ...a.A.	ALLE WEITEREN SPIELE 119,-!!
CYPER CORE ...a.A.	JOYSTICK XE-1 ST ...94,-

NINTENDO

WIZARD & WARRIORS ...85,90	SUPER MARIO 2 ...89,90
TIGER HELI ...84,90	MEGA MAN ...87,90

SEGA MASTER-SYSTEM

SLAP SHOT ...a.A.	ALEX KID III ...69,-
WONDERBOY 3 ...74,-	R.C. GRAND PRIX ...a.A.

AMIGA **PC**

INDIANA JONES ADV ...67,90	THEIR FINEST HOUR ...79,90
SILKWORM ...54,90	POPULOUS ...67,90
XENON II ...62,90	COLONELS BIQUEST ...109,90
IT CAME FROM A DESERT ...74,00	DIE HARD ...67,00

FORDERN SIE UNSERE KOSTENLOSEN PREISLISTEN AN.

DIE MIT + GEKENNZ. GERÄTE SIND OHNE FTZ-NR. UND VDE PRÜFUNG.

VERSAND PER NN. 8,-DM; BEI VORK. 4,-DM. PREISÄND. UND IRRTÜMER VORBEHALTEN.

THEO KRANZ-VERSAND

EUßENHEIMERSTR.54 8782 KARLSTADT

24 STUNDEN TELEFON-HOTLINE: 09353/ 3317

Hilfe! Wer schenkt Schüler Amiga 500? Bezahlte Fracht! Schreibt an Malik Allendeitering, Drosselstr. 14, 4455 Wietmarschen 1, Tel. 05906/1561. Danke.

"Armer" Schüler (DDR) sucht preiswert Farbmonitor u./od. Atari ST o. Amiga. Kann max 100 DM anlegen. Contact me: Carlo Zottmann, August-Wolf-Str. 36, DDR-4306 Harzgerode.

Wer schenkt armen Schüler 3 1/2 Zoll Laufwerk für Amiga? Schickt die Laufwerke an Robert Silbermann, Am Rosenanger 27, 1000 Berlin 28 * bevorzugte Protex-Laufwerk * übernehme Portoll!

Wer schenkt bereuendem CPC 464 User einen Amiga 500, Farbe, Maus + Software. Porto an Absender! Max Becker, Franziskusweg 1, 51665 Hürtgen/Vossenack. Danke, vielen Dank - Mein CPC als T.N.

Wer verschenkt seinen Atari ST? Schickt ihn an Thomas Ziehl, Siegstätt 4, 8011 Forstlinning. Zahle Fracht! Danke.

SOS Schenkt mir jemand seinen Computer C64/128 oder Amiga/Atari? Ich bin bereit 100 DM auf's Spiel zu setzen! Telefoniert schnell an: C. Aquilano 004161883973 (Schweiz)

Suche billigen Amiga + Monitor u. Drucker, evtl. auch Atari ST (muß preiswert sein). Angebote an Peter Becher, DDR-4370 Köthen, A. d. Rustenbreite 53

Wer schenkt armen Schüler funktionstüchtigen AMIGA mit allem drum u. dran? Kann nur 60 DM bieten. Nach 16 Uhr bin ich (Andreas) für ernstgemeinte Anrufe da. Habt Mitleid!

Wer schenkt armen Schüler ein Floppy für den Amiga 500. Vielen Dank! Andreas Szellinski, Kurt-Huber-Str. 22, 8070 Ingolstadt.

Sega 8-Bit-16Bit u. PC Engine + Module gesucht. Kaufe auch ganze Modulsammlungen auf. Tel.: 04521/71497 (Andreas)

Amiga 500 gesucht. C-64 + Floppy gesucht. Tel.: 04521/1041 (Andreas)

Ich suche AMIGA 500 i. ca. 400 DM. (Wenn möglich mit Adapter u. Spielen), DRINGEND! Call 06142/53469 or write to W. Weber, Thüringer-Str. 22, 6090 Rüsselsheim.

SOS! Wer schenkt mir einen AMIGA? Bitte meldet Euch bei: 02244 4265. Fragt nach Patrick!! DANKE!!

Suche AMIGA!!! Tausche gegen C64 + Floppy 1541 + Drucker (SP-180VC) + Green-Monitor + 10 O. Disks + Druckerpapier u. zwei Büchern! Bitte melden bei (030)746167B. Nach Matze fragen.

Suche gut erhaltenen AMIGA 500 m. passierendem Stereo-Farbmonitor. Biete max. 1000,- DM. Das beste Angebot bekommt den Zuschlag. Tel. 09842/2483; ab 17 Uhr - Rainer verlangen.

Welcher barmherzige Samariter schenkt mir einen intakten Amiga 500? Schickt diesen bitte an: Martin Seilert, Gutenbergstr. 9, 6304 Lollar 1

Suche Amiga 500 + Farbmonitor in gutem Zustand VB 600 DM. Tel. 07144/1675B (Eric)

"Zwei Schüler ohne Geld" suchen einen freundlichen Irgendjemand, der uns einen Computer schenkt! C64/128 o. Amiga usw.). Auch det S. Reim, O. Wokoma, Parkstr. 43, 3500 Kassel

Biete Hardware

Verkaufe Amiga 50 + 10845 Monitor + Joysticks + Zeitschriften + Handbücher + 200 Disketten mit Diskettenboxen an Meistbieten. den. Erst 8 M. alt. Tel.: 07183/6064.

Verkaufe TI99/4A + Floppy + 200 Disks. + 2 Joysticks + TI Extended-Basic + Parsec + Popeye + Hangman + Donkey-Kong + Disk Manager 2 + Disketten Box + Handbücher DM 699,- unter der Tel.: 06103/71495

Computer für 10 DM?! Überlasse meinen CPC464 dem 99. Einsender eines 10DM-Scheines! Der 101. bekommt ein ATARI VCS2600! Alles! Al Mayer G., Holzspitz 1, 8611 Leutershausen! Beeilt Euch!

Verk. SegaMaster, LightPhaser, Control-Slick, Gangsterfrown, Alien Syndrome, HangOn, Shooting Games, Afterburner, Zillion2, Shinobi, ActionFighter, ThunderBlade, Choplitter, NP: 1170DM, Preis nach VB, Schreibt oder ruft an: Markus Bieler, Schinnerstr.23, 8457 Pressath, Tel.: 09644/1413

Einmalig! Ich verschenke meinen C-64 2 + Monitor + Top-Games an den Hunderten, der mir 10 DM schickt. Adr.: Dennis Wälden, Buererstr. 23, 4650 GE Horst.

Verk. Atari 520 ST+ Floppy SF 314, m. vielen guten Spielen i. VB 750,-. Markus Cornet, Hadamarstr. 4, 6253 Hadamar 7, Tel. 06433/368

Amiga: Verkaufte Eprombrenner für alle gängigen Eproms. Tel. 030-6122316

Verkaufe C16 + Datensette + Joystick + 2 Adapter + ca. 40 Spiele. 3 Jahre alt, wenig benutzt, guter Zustand, spielfertig!!! NP 370,- VB 180,-. Tel. 05245/4590 (Thomas) von 20-21 Uhr.

Verkaufe CPC464 + Grünmonitor + 10 Cassetten i. DM 300. Tel: 02371/67327. Computer ist 2 Jahre alt.

Verkaufe 1-seitiges Lautwerk SF354 (360KB) für Atari ST. Abzugeben für ca. 50 60DM. Top in Schuß. Ruft gleich an unter (02633/93136)

Verkaufe CPC 464 Tape + GMonitor + MP2 + Joy + 80 Spiele, darunter viele Originalspiele + Handbuch wegen Systemwechsel für 550 DM. Ist doch spottbillig. Simbad Sasic 0711/3400533.

Verkaufe Schneider CPC 6128 + Drucker + 2. Lautwerk + Benutzerhandbuch für 700 DM (mit Monitor) Tel.: 08731/7178 (René)

C64 + Farbmonitor 1701 + Floppy 1541 + Diskettenbox mit 160 Disketten + 2 Originalspiele (The Train, To be on Top). Alles in gutem Zustand. Thilo Zachmann, Brünnersbergweg 6, 7142 Marbach.

Verkaufe 8 Bit VGA-Gratikkarte 8000x600, 3 Wochen alt. Melden bei Dirk Börner, Alte Brauerei 14, 6306 Butzbach 1. Tel. 06033/65399.

Nintendo-Game + 13 Cass. + Zapper. Alles neu DM 650. 06071/34557. Oliver Wollt-Sega-Game + 5 Cass. neu DM 400,-. Tel. 06071/34557 Oliver Wollt

Neuwertiges Modern Discovery 1200 C + voll funktionstüchtig, mit Handbuch Terminalprogramm, Anleitung. Preis: Verhandlungsbasis 250 DM! Tilman Streng, Lofotenstr. 34 a, 2000 Hamburg 73, Tel. 040/679264.

Verk. Star-Drucker NL-10 m. Interface f. C64/128(D) Preis: 250,- DM Tel: 06146/4174, ab 17 h

IBM Game. Genius GM6 + Mouse (6 Mon) 50,- DM, Gamecard (2 Joysticks) 25,- DM, IBM Joystick 15,- DM. Johannes Dietrich, Coesfeldweg 43, 4400 Münster. Tel.: 0251/863383

Verschenke: Amiga 500 + Farbmonitor + Farbdrucker + 2 Diskettenlaufwerke + 2 Joysticks an den, der mir als erster 20 DM schickt: Stefan Geue, Elbeallee 108, 4800 Bielefeld 11, Haut rein!

Verkaufe meine 512K-Byte Erweiterung für Amiga 500; mit Akkugepufferter Echtzeituhr, abschaltbar, nur 1 Monat alt für nur 195,- DM. Frank Strohmeier 02323/83343

Verk.: C128, Floppy 1571, F-Monitor. 1901, Mouse, Final Cartridge 3, 110 Disks, 4 Orig. Spiele, 128 Buch, PD Soft für 850 DM (VBM) Interface + Centronics Kabel für 90 DM, Tel: 0715/72207

Verkaufe neuw. C-128D mit Action Cartr. + über 50 Orig. Spiele, Diskbox, 4 Joysticks, Maus M1, Datensette, viel Literatur für nur 1000 DM VB!! Tel. 09573/1213 !!Schnell!!

Verk. 1 Jahr alt. C-64 + Floppy 1541 II + ca. 70 Disks + Box + Reset. + 4 Joystick + Datensette + Tapes + Originale wie Katakis, Menace... Alles erste Sahne. VB 500 DM OK? Tel. 08721/7453

Verk. 128D, Monitor 1901, MP2 1200, Datensette, Modul, Superbase, Superscript, 5 Lempr. - Engl. + Franz. -, 1000 Leerdisk + Boxen und vieles anderes, NP ca. 3000,- VB DM 1150,-. Julian Strauß, Tel.: 07044/32321

Verschenke Amiga 500 an den Ersten, der mir 10 DM schickt. Kai Mielke, Hauptstr. 51 a, 6116 Eppertshausen

Verschenke C64 + Floppy + Div. an den 333. der mir 1 DM schickt! Jeder 99. bekommt 10 nagelneue Disketten! Nehmt die Chance wahr! Schreibt an: Swen Ziese, Suhlgarten 12, 3180 Wolfsburg 1

EuroPC/schwarz, 44 LED Lauflicht integriert. Colormonitor, Lautspr. mit Regler, 2LW 3,5, Maus, Joystick, Fachbücher, 1 Tonne Games + Anwenderprjektiv. Speichererweiterung, VB 1750,-. 07031/228102 ab 18 Uhr (Das ist die Gelegenheit!) Also, anrufen, brauche Platz daheim!

Verkaufe C-64 II + Floppy 1541 II + Datensette + Joystick + ca. 35 Originalgames + BTX Decoder. Alles nur 400 DM. Wiesmann-Interface f. alle gängigen Drucker = 50 DM. Ch. Franzl, Wernerstr.12, 4600 Dortmund

C64/2, Floppy, Exos V3, 2 Joysticks + Originalsoftware!!! 9 Monate alt! Nur komplett! DM 550,- P. Merlier, Mittelstr. 3, 5419 Winau. 02689/3798, 9-22 Uhr

Verkaufe C-64 Emulatorkabel mit Software. Call B. Bieser, Kirchenlen 48, 5340 B. Honnef 6, byel (50 DM nur bei Vork.)

Verschenke meinen Amiga 500 an den ersten der mir 10 Mark (Türs Porto) schickt!! G. Maddell, Megeblach 8, 3000 Hannover 21!!

Verk. C64 + Floppy 1541 II + Geos + ca. 35 Disks z.B. Micro Soccer/Airbornranger/Winter Edition/Game on a Joy VB 550 DM/Markus Trautner, Sonnenstr. 68 B. Neuendettelsau, Tel. 09874/5900/PS: + Diskettenbox f. 50 Disks

Amiga 500 Speichererweiterung 512 KB, abschaltbar Tagespr., Emulatorkabel m. Softw. 30 DM, Start-Monitorkabel f. Farbfernseher 25DM X-Copy-Modul 20 DM, Antivirussat Disk + Hardw. 35,-DM, J. Klein, Herrenstrunden 46, 5060 Berg-Gladbach 2, Tel. 02202/38706 P.S. Ruft doch mal an.

Verkaufe C64 II + 1541 II + 100 Disks + Mouse + Star LC 10C + 1 Diskbox, neuwertig (9 Monate alt) VHB Tel. 06144/31627

Verk. C64 + Floppy 1541 + Alti o. Car, Tridge Mkg + Mouse + 140 Disks + Joystick + Disk.Boxen, NP 1150DM, VB, Tel. 09231/61935

Laß Dich beschenken! An den 17., der mir einen 10 DM Schein schickt, verschenke ich meinen Seikoscha (GP500) + Zubehör, der 13. bekommt meinen + 4 (komplett!) Thomas Grett, Schloßstr. 62, 7470 Albstadt 2

Verkaufe CPC 464 + Grünm. + 3 und 5 1/4 Zoll Laufw. + 70 Disks mit D.Boxen + Fernsehmodulator MP2 + Zeitschr. und Spiele, VB 650 DM, Epromsteckkarte (Dobbertin) mit Maaxan Assembler und 3 8KB + 3 16KB Eproms, VB 175 DM. Tel. 07144/18868

SOFTWAREHOUSE SCHWARZ/NEUKOTHER GBR 4230 WESEL - Sophienweg 3 - 0281/25922 - 14-21 Uhr

Neuheiten

Blue Angel
Future Wars II
Iron Lord
Cabal
North + South
West Phaser
Rainbow Island

X Copy II + Hardware

Preise zzgl. 6,00 DM Versand / ab 150,00 DM frei

AMIGA	ATARI ST	C64 DISK
69,50	69,50	43,95
66,00	66,00	-
72,50	72,50	52,50
69,50	54,00	-
62,00	62,00	-
99,00	99,00	-
69,50	54,00	43,95

Achtung PC-Freaks! Wegen eiligem Systemwechsel schenke ich dem, der mir als 50. einen 10 DM Schein schickt, meinen Schneider Euro-PC. Schickt den Schein an: Klaus Winter, Wichernstr. 38, 8450 Amberg

Verkaufe Drucker Commodore MPS 1200 für VB 329,- DM. 1 1/2 Jahre alt, jedoch ungebraucht. Verwendbar f. C-64, C-128. 1000 Blatt Papier. Marco Heberer, Urbracher Str. 13, 6074 Rödermark/Messenhausen

C64II + 1541 + Graphik-Matrix-Drucker + 2 Diskboxen + ca. 270 Games + ca. 20 Anwenderprog. + Philips Farbmonitor für nur 1000 SFR! (Neupreis: 2400 SFR) Tel. CH-074/74365 (Felix oder Florian)

Verkaufe PC-Engine "Super Grafx" (PC Engine 2) inklusive Spiele: Battel Ace! Gerät ist neu u. ungebraucht! 100% in Ordnung! Für nur 590 DM! Tel. 08241/2951 ab 18 Uhr!

Verkaufe PC-Engine/RGB + 4 Spiele (Gunhed, Tiger Heil, Digi Champ, Yaska) für nur 560,- DM! Alles 100% in Ordnung! Tel. 08241/2951 ab 18 Uhr!

Power Soft-CH, wir bieten Dir 3,5" RDD Disk 100% fehlerfrei zu nur Fr.1,50/Stück (Mengenrabatt) die Etiketten sind inbegriffen, weitere Hits: Computer, Drucker, Festplatten, Karten + Modem, Laufwerke, Monitore, Power Soft, Höfackerenstr. 737, CH-9425 Thal, the Best

Verkaufe: C64 + 1541 + LC-1 = C+Fin. Cartridge + Datensette + 36 Originale + 1 Joystick + ca. 100 Disks für nur 1200 DM VB meldet Euch bei: Mirko Utke, Hochstr. 64, 4972 Löhne 3, Tel. 05731/83944

Verkaufe Atari 800XL + Grünmonitor + Floppy + Joystick + 50 Spielen + Diskettenbox + Anwenderbücher alles 1A Zustand. Preis auf Verhandlungsbasis. Tel. 05148/1519

!Zu verkaufen! Sega Master System mit 19 Spielen u. Lichtpistole 800 DM. Tel: 08802/8336 ab 14 Uhr.

CPC 6128, grün, MP2, Multiface 2, 140 Orig.-Games, Cass. Rekorder, Schneider Joystick mit Anschl. f. 2, Joystick f. 800-DM. Tel.: 05250/5802

Verk. dem Meistbietenden einen C64II, 1541II, Reset, Eprom Card, 8 Orig. u. 115 andere Disks, Diskbox, 2 Joysticks, Handbücher, ASM-Sammlung, Locher. Tel. 05491/4138 (Chris) ab 18 Uhr wegen Arbeit. Neupreis zus. 1450 DM

Biete Amiga 500 mit Farbbildschirm u. Matrix-Farbdrucker MPS 1500 C u. 4 Originale (Populous, Bard's Tale II, Zak McKracken, Clever & Smart) (alles inkl.) für nur 10 DM! Einer der ersten 50 wird ausgelost.

Verk. i C-64 II + Floppy 1541 II + Datensette + Diskettenbox + Originaldisketten für ca. 550 DM. Sven Marx, Kielerweg 6, 50664 Rösrath

Verkaufe! Star LC 10 C Colour. 100% ok, mit Anleitung und Druckprogramm. 10 Monate alt VHB. Tel. 022386152, Sven Kelzenberg, erstr. 48, 5024 Pulheim 4

C-64. Floppy, Drucker, Action Cartridge V5 Plus 10 Originale (Zak McKracken TD2) Zubehör!! Alles für 750 DM. Tel: 06033/5308 nach 20 Uhr (Mo-Mi) nach Christoph fragen!!!

Tausche

Hey ST User. Wer hat gute Games und tauscht mit uns? Listen und Disks an: Alexander Plümer, Spechtweg 18, 4837 Verl 1

!PINK TURNS BLUE! Tauscht auch mit Anfängern, nur Amiga. Wir haben das gelteste. Schickt 10 Disks mit der Soft, die Ihr habt. Ihr bekommt sie gleicher zurück. Schickt nur Disks oder tucked. H. Winkelmann (Hy Rueb), Kirchstr. 132, 4100 Duisburg 17

B.B.O.B. search for new contacts (C64). Only hot stuff (no lammers). We also search for old sportmanagers (only) interested then call B.B.O.B.*** under: 06206/4954** C64 Disks *YAA

SCS (Soldiers of creasing sun) are DEAD! Just before being thrown through gates of hell, they formed with their last power and under great effort a new Powergroup: DIGITECH!! Contact us for fresh C64/Amiga wares! Our HQ: P.Box: 1452**8672 Selb!

For a serious contact on C-64 and Amiga write to: J. Hornschild/Iron, St. Margarethenweg 28, 8204 Brannenburg

Suche Tauschpartner für C-64! Schickt Listen und Disks an: Björn Metzdorf, Waldhüterpfad 59, 1000 Berlin 37, Tel.: 030/8135373 (nur innerhalb Berlins!)

If you want to swap hot C64 and Amiga stuff call: 06442/22770

CPCCPC**CPC**CPC**CPC**CPC** Suche noch Tauschpartner für den Armstrad/Schneider CPC. Stephan Hügel, Lutherstr. 5, 3388 Bad Harzburg 1---Halle Crowley of AVOID

Tausche/kaufe C64 Games. Listen mit Rückporto an H. Holzner, Leonbergerstr. 10, 7085 Schloßberg

Hey Amiga User! Suche und habe neue Soft! Games, Musik, Lern- und Anwenderprogramme! Schickt Liste oder Disk an: Sue-Soft, Björn Maladinsky, Im Sieke 75, 3300 Braunschweig auch C 64

Suche Tauschpartner für den ST. Schickt Eure Listen an: Timo Wiesinger, ST, Germanstr. 5, 672 Speyer

AMICAAMICA**** Tausche neueste Amiga-Software!! Write to the cool address: E.R., Null Null Drelzigstr. 54 D, 5804 Herdecke 1. last

AT ST: Systemneuling sucht Tauschpartner in ganz Deutschland Schickt Eure Listen an: Kai Friedrich, Uph. Heerstr. 121, 2807 Achim 3 100% Antwort

ATARI ST/SCHWEIZ/ATARI ST Suche Tauschpartner! Habe 150 Games z.B. Asterix 2, Rick Dangerous usw. Wendet Euch an die Tel. 014816702. Bis bald Freaks!!!

Jive Bunny (Ex-Cod-Mitglied) Amiga: Ich tausche die neueste Software!! Keine Demos. 100% Antwort, wenn 1-2 Disks beilegen. Schreibt an: (No Name), P.O. Box 119053, 7050 Waiblingen

Suche zuverlässigen Tauschpartner für Amiga. Schickt Eure Listen an Sebastian Take, Kirchstr. 69, 3453 Grave

Tausche PC Games Quadranten, Kings Quest I u. das Infocom Adventure Sherlock gegen Larry3 con Sierra (PC). Tel. 02306/80093

****520 ST**** Biete und suche Software. Suche: Drakken, Sim City usw. Rufe: 04841/5188 (Stefan) 100%

Ich suche für meinen Amiga 500 einen Tauschpartner. Gesucht werden Spiele und Anwender! Achtung! Keine PLK o. Postfachnr. Listen an: Leo Schneider, Hauptstr. 14, 6541 Wüschheim - Vorzugsweise deutsche Programme o. Anleitung.

ST*ST*ST Suche zuverlässige Tauschpartner für Spiele und Demos! call: 07851/1808 (Christoph), fast!!!

***AMIGA* Ich tausche/suche** Demos-PD-Soft-Anwender etc... 3,5-5,25 Disk: Write to: Postfach 7133, 5030 Hueth 7 PS: I searching for good mailbox numbers with stuff in secret board!!

Suche Tauschpartner für C64 der zuverl. ist. Habe neue und alte Games. Schreibt an: Robert Klattenhoff, Eichenstr. 28, 2870 Delmenhorst. 100% Antwort (versprochen) bis bald!

AMICAC64*** Suche zuverl. Tauschpartner! Habe beide Computer: Buggy Boy, Lizenz zum Töten, Grand M. Slam, Test Drive 2, Leaderboard Golf 123, usw... call: 06438/6368 Torsten

Suche zuverlässigen Tauschpartner für Amiga (1MB). Liste an: Oliver Dresler, Am Wiesengrund 15, 3180 Wolfsburg 100% Antwort

Suche Pool of Radiance *AMICA*. Ich tausche mit Maxi-CDs (Jede Maxi lieferbar) oder kaufe. Adresse: Marcus, Egerstr. 36, 6367 Karben 6 (Petterweil)

Suche und tausche Spiele u. Anwendersoftware für CPC 6128. Listen an G. Bracht, Niederhöllerstr. 19, 5990 Altena

Amiga! Suche zuverl. Tauschpartner. Habe Batman II, RVF-Honda usw. Listen o. Disks an: Thomas Neupert, Th. Körner Str. 7, 8590 Marktreidwitz. (09231) 3977 (Disks zurück)

X-RAY CONNECTION is on AMIGA!!! Send your disks to: H. Pestel, Hüttenstr. 178, 5100 Aachen 1, BRD - Only disks, no lists or letters!!!

*****ATARI ST***** Suche Tauschpartner für 1040. Tausche mit jedem, auch Anfänger! Tel. 04954/1614 Mo-Do ab 17 Uhr (Christoph)

C64CH**C64** Suche Tauschpartner. Habe immer die neueste Soft. Darunter sind: Moonwalker, S.Wonderboy T. Outran Ghostbusters usw. Suche: X-Out Rock'n Roll, Ghouls'n Ghosts, T.Isla. Roland van der Maat, Alptr. 22, 9443 Widnau Schweiz 100% vack! Write!!

Tausche neues Amiga 500 Laufwerk (A1010) gegen Originale Microprose Soccer und Hard Drive. Call 089/675909 (Toni). Call fast!!! Tausche auch gegen andere Originale.

C-64AMIGA!!Iron** sucht weitere Tauschpartner!! Wir haben immer die neueste Soft! Write to: M. Busche (Iron), Nußdorferstr. 49, 8204 Brannenburg!! 100% Antwort!! Greetx to all members!!!

Atari ST Suche Tauschpartner! PD. und Originalsoft. Nur in Koblenz! Tel. 0261/53703

Wer möchte mit mir tauschen (C64+Disk). Schreibt an Matthias Laskowski, Linsdenstr. 10, 2741 Kutenholz

Suche Tauschpartner für C-64. Schickt Listen u. Disk an Thomas Hildebrecht, Huttenstr. 106, 4000 Düsseldorf 1, 100% Antwort!

Amiga 500, tausche o. verkaufe nur Originale. Habe z.B. Populous, Waterloo, hanse... Suche z.B. F-16, F-19, F-29, Player Manager, Great Courts, Blue Angels. Tel. ab 19.00h Uwe 08051-7467

Einmalige Gelegenheit! Tausche C128 + 1571 + Grünmonitor + Superscript128 + Superbase128 gegen C64 + Farbmonitor. Antworten an: Stefan Moser, 7519 Oberderdingen 1, Tel: 07045/3630

Suche Tauschpartner f. den C-64 auf Disk. Habe gute Spiele wie z.B. Karate Kid, Det. Of. The Crown u.a. Schickt Eure Listen an: Frank Jürgens, Wiesengrund 114, D-2161 Hammah

Suche Tauschpartner für ST. Habe neue und alte Games. 07256/7336. Schickt Eure Listen an: Michael Roester, Zeughausstr. 71, 7522 Philippsburg

ST (OP) Ich sehe es Dir an den Augen an Du willst mit mir Zak Mc Cracken gegen R-Type tauschen. Tel: 04173/8645 nur 19-21 Uhr (Björn)

Suchen Tauschpartner für C64 Games. Nur Disc. Rufe an Guido 04861/5464 oder Björn 04861/5212

Peksoft

Computersoftware

Laden : 8000 München 5, Müllerstr. 44
Versand: 8031 Gilching, Landsberger Str. 77

Rainbow Island
The Story of Bubble Bobble 2

Atari ST DM 69,-
Atari ST DM 54,-
C64 Disk DM 44,-

Im unserem Ladengeschäft:
Ständig mehr als 1000 Programme zum Testen und kaufen. Viele Sonderangebote und freundliche, sachkundige Beratung gehören für uns zum Kundenservice!

Tie Break

Der neueste Hit von Starbyte!

Amiga/ST je DM 74,-

Weird Dreams

Ami/ST/PC je DM 69,-

Midwinter

Ami/ST/PC je DM 69,-

Besuchen Sie unseren Laden in 8000 München 5, Müllerstr. 44, Tel: 089/260 93 80, mit einer Riesenauswahl an Spielen für IBM, Amiga, Atari ST, C64, in dem Sie sämtliche Spiele testen können. **Benutzen Sie bitte telefonisch erfragen!**

Versand per NN +DM 8,- oder Vorkasse/Kreditkarte +DM 6,-. Ab DM 350,- Bestellwert porto- und verpackungsfrei. Ausland nur gegen Vorkasse +DM 10,-

DINERS / EURO / VISA

08105/8037
Händleranfragen erwünscht!

POWER SOFT

Soft-Hotline 14-17 Uhr Tel.: 408 23 35

NEUERÖFFNUNG IN WIEN

Sonderangebote

PC

PHM Pegasus	399,-
UFO	899,-
Flight Simulator 4	1.190,-
West Phaser	799,-
Stunt Car Racer	599,-
Starflight II	699,-
Indianapolis 500	599,-
Die Hard	599,-
Mech Warrior	699,-
Bomber	799,-
Ghostbusters II	699,-
Their Finest Hour dt.	699,-
Block Out	599,-

Angebote zu Superpreisen

Elite für PC/ST/AM	499,-
Ad Lib Soundkarte für PC	3.990,-

Größte Auswahl - prompt lieferbar
Vollständige Preislise
anfordern

A - 1180 Wien
Schulgasse 31
Tel.: 0 222 / 408 23 35

Ladenverkauf & Versand Österreichweit
geöffnet: Mo-Fr 10-12 u. 13-18, Sa 9-12

Amiga

Kings Quest Tripple Pack	699,-
Empire	499,-
Space Ace dt	849,-
Stunt Car Racer	599,-
Leisure Suit Larry II	699,-
Kult	599,-
Block Out	599,-
Starflight	699,-
P 47 dt	599,-
Bomber	599,-
Future Wars dt	599,-
F 29	699,-
Zak Mc Cracken dt.	599,-
Block Out	599,-
Audiomaster II	890,-
Word Perfect dt.	1.990,-
Publisher dt.	1.990,-

Hardware für Amiga:

Laufwerk 3,5 Zoll	1.890,-
Speichereverweiterung	
512 KB	1.790,-

alle Preise in ÖS inkl. 20 % MWS

Ich suche wirklich neue Software.
Tausch, Kauf und Verkauf. Habe z.B. Hard Drivin, Fighter Bomber u.a., Schreibt an: R.Kopczynski, Erikastr. 3, 4200 Oberhausen 12, 0208, 895211.

Amiga: Tausch, Kauf und Verkauf von Stuff. Suche zuverlässig. Tauschpartner für Hot Amiga-Software. Ich bin 101% zuverlässig. Listen an Christoph Maschler, Oberdorf 10, A-6511 Zams

Verkaufe und tausche neueste Software für Amiga, Atari ST, C64. Only 2 days old. Call me: 04468/2012 Zwischen 15 und 18 Uhr. Verkäufe auch 3,5" Disks. 10 Stück 15 DM Scotch 2 PD! Bis bald!

Tausche gut erhaltene Märklin Eisenbahn mit allem drum und dran gegen komplette Amiga. Dennis Brändle, Nürtingen, Baden-Württemberg, 07022/43997

Tausch von neuester Soft (C-84, Disk). Please send no lists only disks! Then 100% answer back! Write to: Daniel Veau, Borkzeile 9, 1000 Berlin 20. Send the newest!!

Suche Tauschpartner für neue und ältere Amiga Soft. Listen an: W.Hajra, Körnerstr. 74, 5800 Hagen 1. oder Tel.: 02331/23658. Nur von 15-17 Uhr. I search for long contacts.

IIH! C-64 Freaks!!! Haben und suchen Top-games. Schickt Listen an: Karsten Zirstein, Ueverhennersr. 5, 6636 Biers

Tausche Games. Neueste Soft ist auch dabei z.B. Space Ace, Cabal usw. Tel.: 05522-73823 Andreas!!! ab 16 Uhr anrufen. only Amiga

Suchen Tauschpartner für C64. Haben neue und alte Games. Suchen: Indy Jones 3, Bards Tale 1,2,3,4, Chambers of Shoulin, Rainbow Warrior, usw. Tel.: 06651/224 o. 06651/1326. Ruff schnell an.

Tauschen neueste Software auf C-64 und Amiga! (C-64) Call 06253/5933, (Amiga) call 06253/5755. Verk. Drucker MSP801 und viel Papier 150 DM ab 17 Uhr.

Wer tauscht seinen Amiga 500 gegen meinen C64 + Floppy + Action Card/MK V + 60 Disks + Diskbox + 64'er Zeitschrift!! Übernahme Porto!! Gero Hocker, Amselweg 5, 2807 Achim. Tel: 04202/2015

Contact Ede of Spirit! Only legal stuff!! PD+Demos!! Send stuff to: Jürgen Siebelt, Pröbting 57a, 4423 Gescher, BRD!! Send hot 0-4 days!! Only legal!! No Raubkopien!! Amiga

'AMIGA' Hy Freaks. We look for contact. We had the hottest stuff. The special two. Phone: 07541/73493 or 07546/5824. No losers and losers. 100%. Verkaufen auch Stuff: Powerdrift, Super Wonderboy (orig.) be fast.

Schnelder CPC!! Suche zuverlässigen Tauschpartner auf Disk (3,5" od. 5,25") oder Cass. Listen an Christian Thrun, Alsenstr. 40, 1000 Berlin 39, 100% Antwort!!!

C-64: Hebe Oil Imperium, Hostages, Mafia, Steel Thunder, OHG... Suche; Börsenfieber, Batman-The Movie, Strider, Cabal, Under Fire und viel mehr! Liste anfordern! Frankierten Rückumschlag beilegen!! Udo Strukelj, Am großen Stück 20, 5980 Werdohl

Tausche RGB-PC-Engine gegen PAL PC-Engine "Stop" Tausche Tale of a Monsterepith gegen Chan und Chan "Stop" Tausche original Bloodwych gegen org. Sim City "stop" Tel. 02136/38161.

For a hot trading (swapen) on Amiga and C-64 write with disk's to: Capcom/TDM, P.O. Box 107, A-4614 Marchtrenk. Only cool guy's!! Disk's 100% with cool and new stuff back.

'PC-PC' Suche Tauschpartner von überall. Habe besten Stoff! Schickt an: Alexander Pözl, Leitner, 5411 Oberalm, Kalsperg 880, ÖSTERREICH. Ich schreibe 100% zurück. Bis bald.

Suche zuverlässige Tauschpartner habe auch neue Soft. Call: 0511/231850. Only C-64 Disk.

Hi Guys! I'm swapping with the latest stuff on C64 + Amiga. Send games to: K. Fennel, Am Rain 5, 3585 Neuenst. I need also Pagefox + Handsanner

Tausche Atari 1040 ST mit Zubehör gegen Amiga 500. Meine Adresse Jörg Pattberg, Mozartstr. 6, 4700 Hamm 3.

AMIGA Suche zuverlässige Tauschpartner. Habe und suche das Neueste. Also meldet Euch bei: Thorsten Merkert, 6800 Mannheim 1, Waldhofstr. 125.

AMIGA Suche 100% Swappartner (nur mit Privatadresse) for hottest stuff (1 week and younger). Call 02378/5704. Greifings to: Wonderstorm/Fresh Force. Be fast!!! This is lazy Ant.

X-Ray connection 1990!!! Suche Tauschpartner für den Amiga! Schickt Eure Disks zu d. Adresse: M. Pestel, Hüttenstr. 178, 5100 Aachen. Bitte keine Listen/Briefe schicken.

Tausche und verkaufe brandneuesten Amiga-Stuff. Ware unter 1 Woche alt! Auch allerneueste Demos. Write for hot swapping to: Andreas Mayer, postlagernd, CH-8002 Zürich

Suche Tauschpartner für C-64!!! Habe gute Games wie: Turbo out Run, Cabal, Powerdrift... 100% Antwort!!! Schreibt an: Cerdic Baumeier, Dieckstr. 32, 4830 Gütersloh 1!!!

Suche Tauschpartner f. den ST!!! Habe nicht viel aber nehme fast alles. Ruff doch mal an! Tel. 0481/6259 (Boris) PS: Suche King o. Chicago u. Strategiespiele.

Suche schnelle Tauschpartner für Amiga 500! Ihr müßt schon so wie ich immer das NEUESTE haben. Write to: A. Hock, Wegeler Weg 26, 2000 Hamburg 70.

Wohnsinn!!! Hier gibt es wirklich den allerneuesten Stuff für Deinen Amiga. Zöger nicht lang und schreib an: A. Hock, Weseler Weg 26, 2000 Hamburg 70. Beginners are welcome.

!!! Suche Tauschpartner für C64 !!! Habe neueste Games. Bernhard Akula, Schloßweg 2, 8380 Landau, Tel. 09951/7295

Tausche !!! Games für C-64 !!! Habe immer neueste Games. Suche: Bodo Illoner's S.S. und alle anderen guten Sport-Spiele. H. Schriichten, Insterburgerstr. 2, 4720 Beckum 2.

Suche das Neueste auf Atari ST und biete das Neueste an. Schicke Deine Liste an: Marc Gysin, Robinienweg 15, 4153 Reinach CH. Keine Anfänger. ATARI ST ATARI! ST ATARI! ST

Die allerneuesten Games bekommt ihr bei der WORLD LEADING COOP!!! Listen, Disks, Porto inclusive! Billig!! C64 * AMIGA * ST * PC ***** Gameboard * Postfach 2, A-8024 Graz

Wanted Tauschpartner on C-64. Haben immer die neuesten Spiele. Schickt Eure Listen und Disks an: Wapt, Thal 549, 8051 Graz, Austria.

C-64! Suche zuverlässige Tauschpartner (Disk). Habe z.B. Fighter Bomber, Chase H.Q. Blue Angel 69, 100% Antwort! Sent to: Siwert Joswig, Schubertstr. 2, 3002 Wedemark 15!

Suche Tauschpartner 1. Amiga 500. Habe + suche neue Games, auch PD. Schickt Eure Listen an Thorsten Freund, Weltersberg 11, 3551 Hardenrod. Auch MS-DOS PD.

ST We are searching for new contacts! Call the Mega Byte Crew! We have the hottest Soft!!! Call now: 05225/3111 ab 16:00 Do - Fr + Sa von 11:00 - 13:00

Tausche neue Soft auf den 64'er. Call to Chris: 06206/53129 (auch Verk.)

Suchen zuverlässige Tauschpartner, haben neueste Games. Tel: 05327/4161 ab 18h. Verlang Dominique. Seht schnell!!!

'Hot Stuff on C64' Suche Tauschpartner für C64 Stuff. Auch Kauf u. Verkauf. Habe z.B. Fighter Bomber. Stand vom 10.1.1990. R. Kopczynski, Erikastr. 3, 4200 Oberhausen 12

Tausche Original Hard Drivin' gegen Future Wars oder gegen European Space Simulator für Amiga!!! Call: 02305/4797***Tausche auch Demos für C-64 und Amiga***

Swap hot soft! WARP, Postfach 22, A-9530 Bad Bleiberg

If you want to swap hot stuff on Amiga, contact me now: **06441 5896** (Nils)

Verkaufe und tausche neueste Software (unreal) für Amiga, ST, C64. Verkäufe VHS-Cass.(Batman, Lock up) Fuckings to Quartex! Heinz Wild, Humboldtstr. 13, 8400 Regensburg, Tel: 0941/703969

Wir tauschen newest Stuff on Amiga and Atari ST. Call: 06150/81643 16 - 19 h

Suche Tauschpartner f. C64/Disk. Habe Lord of the Rising Sun, Power Drift, Ghostbusters II, Oil Imperium, Crime City und vieles mehr. M. Wißmann, Corinthstr. 31, 5650 Solingen 19

Suche Tauschpartner f. C64 Soft. Habe Crazy Cars II, Power Drift usw. Suche Strider, C-Out u.v.a. Schickt Eure Liste an M. Hundacker, Hahnenstr. 4, 4200 Oberhausen 1. Rückp. beilegen!

YATES - We offer coolest wares on the best machines: C-64! Get always new stuff. Beginners can buy. Call our HQ: 02303/68856 (Peter) we also search 4 sum cool coders to join us! Yares!!!

Suche Tauschpartner f. C-64 Soft. Habe Untouchables, Crazy Cars II usw. Suche Chase H.Q., Dr. Dooms Revenge u.v.a. Schickt Eure Listen an Th. Skrynckl, Eichstr. 85, 4200 Oberhausen 1.

Suche Tauschpartner f. neueste Software 06551/4319 (auch Anfänger) Sa-Do ab 14 Uhr, Fr ab 17 Uhr

Hallo Amiga Freaks. Suche zuverlässige Tauschpartner f. Software aller Art. Ruff unter 02331/25755 und frag nach Bernhard.

TGWL is looking for new cool contacts! Only hot stuff (2-4 days)! Contact us: Spanier S. BP.200, L 3403 Dudelange/Luxembourg! Disks=100% reply! Of course no lamer! Amiga only!

Suche zuverlässigen Tauschpartner für Amiga 500. Habe Games wie North + South, Hard Drivin, Wild Streets, Double Dragon 2, Oliver + Company, usw. Write to: Postfach 2210, 2805 Stuhr 2

IBM! Tausche Goldrush gegen Microprose Soccer (Nur Originale) oder PQ2 u. PQ1 gegen Colonel's Bequest. Tel: 0717/272671 Tausche auch AM. Icehockey gegen AM. Indoor Soccer.

B. B. d. B. sucht neue Tauschpartner. Haben immer neueste Soft u. suchen sie. Wenn ihr neueste Soft habt rufft an unter: 06206/4954 (Sven). Unter der Woche erst ab 17h. C64-C64

C64 C128 Biete neue u. alte Soft. Habe microprose Soccer. 0256/1753, Chris Schurad, Birkestr. 12, 7522 Philippsburg 3 (Rheinsheim)

Suchen Tauschpartner f. Amiga-ST!! Auch Anfänger sind willkommen. Nähere Informationen unter: Tel.: 02261/56916 (Amiga), Tel.: 02261/56944 (ST)

Amiga-Games! Wir nehmen kein Geld!!! Haben aber die neueste Software! The best of popular u. Welten, Falcken 116 usw. Neue Originale! Liste gegen Liste! Finn Bükler, Bansiener Weg 9, 2253 Tönning, 04861-6309 bis bald!

*****WANTED***** Zuverlässiger Tauschpartner f. Amiga! Call: 06150/12876 (Thorsten verlangen) Nur von 14-19 h!!!

AMIGA! Tausche Sega Sources, C-C-Sources, Demos, Modules, PDs und Intromaker. 100% zuverlässig! Jens Michel, Friedbergerstr. 38, 6380 Bad Homburg v.d.H. - Keine Raubkopien!

ST ST TAUSCH ST ST!!! Suche Tauschpartner mit 1 MB zum Tausch o. Kauf!!! Bin 101% zuverlässig! Call: 07351/21786. nur Mo-Di ab 18 Uhr. Now or never!!!

Suche Tauschpartner f. den Atari ST. Habe ab u. zu ganz neue Sachen. Ruf also schnell an: 0621/523316. Auch Anfänger willkommen.

C-64 Tausche Original Disketten Licence to Kill, Phobia, Buffalo Bills Rodeo Games m. Anl. gegen Curse of Azure Bonds mit dt. Anleitung. Tel. 030/8227142

Wir tauschen neue Software auf dem Amiga 500!!! Nur ehrliche Leute!!! Tel.: 06146/3663 jeden Tag außer mittwochs ab 17.30 - 20h! Bitte keine Markus Petris!

Wonna swap hot Amiga Stuff? Than contact Allen of TIH! Tel.: 04651/43016 only from 17 h!! (Matthias) If you want to buy a 1280 with reset and writeprotector contact me too.

Suche zuverlässigen Tauschpartner f. C64. Habe immer die neuesten Games wie z.B. Cabal, Turbo Outrun. Listen an: Bernhard Potoschnig, Lobnigstr. 303, A-9135 Eisenkappel

Wanted! STTauschpartner! Tot oder zuverlässig! Biete z.B. Ghostbusters II/ Stunt Car Racer. Liste an: Christian Gabler, Fasanenstr. 116, 8025 Unterhaching (ST-E yeah, wow)

Wonna swap hot stuff Call this hotline: 05101/1646 (Gorden) Only Amiga!! 100% back!!! News News News News

Suche zuverlässigen Tauschpartner f. C64er Disks. Schickt Eure Listen an Marcel Mielke, Bahnhofstr. 29, 5220 Waldbröl. 100% Antw., auch Antänger, bye!

Suche zuverlässigen Tauschpartner für C64 Disk! Habe z.B. Silkwood, Turbo Outrun, Pro Tennis Simulator + Cabal. Schreibt an: Tobias Thiesen, Berner Weg 61 b, 2000 Hamburg 65

Suche Tauschpartner - C64/Disk!! Habe Batman - the Movie, Mr.Hell, Hostages, Armalyte und mehr. Schickt Listen an Markus Daniels, Astenweg 1, 4230 Wessel

Tausche neueste Soft. Amiga 500. Habe immer neueste Soft. z.B. Future Wars, Starflight usw. Schickt Listen oder Disk an Holger Wichern, Altlünebergerstr. 136, 2858 Schliffdorf-Wehde

Suche Tauschpartner f. C64 Disk. Habe: Cabal, Ghostbusters 2 usw. Suche: Great Curts, Champ of S. Tel. 0561/523870 Bernd o. Stefan. Tel. 0561/523426 nur Montag Freitag 15-16 h

Verkaufe-tausche Amiga 500 Games Ask for Peter or Michael von 13.20 Uhr! Endlich einer in Aachen Tel.: 73968

Suche zuverlässigen Tauschpartner f. ST. Suche: Neueste Soft. Habe: z.B.: Heros Quest, North+South usw. (Stand Dezember) Tel: 02408/3302 (Dominik) Suche Anleitungen zu Spielen und Anwender.

Searching for new Atari ST-contacts. Habe immer neue Soft (Hard Dr., Toobin Kick off extra) call: 0216/1662248!!

Suche Tauschpartner für C-64 Software! Auch Kaut o. Verkauf. Call: 07667/1741 (Germany) Only Disk (Patrik)

AMIGA 500: Tausche, kaufe und verkaufe Amiga 500 Software. Kontakt: Postfach 1503, 4280 Borken.

Armalyte Herograde Powerdrift Turbo-Outrun gegen Stuntcar-Racer Dragonwars Opek Thunderbolt?? Nur C-64 Originaldisks an Jan Weingarten 8, Rue des Bugnons CH-1217 Meyrin/Ge Schweiz!! ok

Verschiedenes

Middleage: Suche Mitspieler für Strategisches Postspiel! Kampf um Ruhm und Ehre im Mittelalter! Gratisinfo gegen Rückporto bei: Christoph Stahl, Fichtenweg 6, 8301 Rudelzhausen!

Manhunter 2 San Francisco: Verrate Tips zur Lösung für je 1 DM. Philipp Buhl, Angererstr. 20, 8000 München 40

Verkaufe Disk-Man (Fischer), um 50% billiger als Neupreis, mit Akku für 280 DM! 0711/706528 ab 22 Uhr immer erreichbar!

The Naniac Press die verrückteste Computerteilschrift für Amiga + Atari ST. Die 1. Ausgabe ist kostenlos! Write fast to: TMP, Auflicher Str. 5, 2800 Bremen 1. We are the No. 1 (aaaaah!)

AMIGA: Schreibe Euch Top AMIGA Intros in Assembler! Manuel Weiner, Triberger Str. 3, 7807 Elzach 3 o. 07682/1400

Kein Bock a. Bundeswehr? Heiße Infos z. Thema "wie drücke ich mich erfolg, vor d. Wehrdienst" geg. Einsend. eines frankierten Rückumschlages an P. Zickenrott, Gaisbergweg 45, 7890 Waldshut 1

Verkaufe: Manic Mansion & Zack Mc Kracken Komplettlösung je 3 DM: 100 verschiedene Pokes für Spiele 2 DM; Verkäufe die Codes für das Game Pirates für 3 DM. Alles für C64. Ralf Beyerlein, Wiesenfels 55, 8607 Hiltfeld. Nur Vorkasse!!!

Epics: The Kings Game. Ein ins Deutsche übersetzte Fantasy-Postspiel für bis zu 150 Spieler mit Magie, Strategie und Kommunikation. Infos beim Simulationsspiel-Verein Graz, Postfach 1205, A-8021 GRAZ

ST-PRESS, das Diskmagazin für den ST. Aktuelle Ausgabe gegen Leerdisk u. Rückporto bei Mische Hildebrand, Breslauerstr. 12, 4709 Bergkamen

PC-Engine + Nintendo xxxxxxxx Tausche Bloody Wolf gegen Gunhed / Chan u. Chan gegen Vigilante nXess super Mario 2 gegen Ghosts + Goblins xx Tel. Mo-Fr 02872/7369

Verkaufe deutsche Anleitungen: Jinks, Populous, Monsterslam, Chambers of Shaolin, Fugger, usw! Ab 1 DM! Info gegen frank. Rückumschlag bei: Jan Gross, Hinter den Höfen 4, 2820 Bremen 70

36 Happy mit Power-PG. (3/87-12/89) 30 ASM mit Special (3/87-12/89) 15 ST (10/86-12/87) 64'er (1, 3, 4, 6-87) nur komplett: DM 150 + Porto L. Zeitler, Karlstr. 24, 8662 Helmbrechts

*****Suche*** für C64** Anleitung oder Tips zu CertificateMaker bzw. Newsroom II. Matthias König, Linden-15, 8821 Unterschwaningen



CPC Aktuell

Epyx Action	43,90/52,90
Ghostbusters 2	33,90/42,90
Super Wonderb.	32,90/42,90
J. Nicklas Golf	32,90/49,90
Ghouls'n Ghosts	32,90/42,90
Winners	42,90/52,90
Hard Drivin'	34,90/44,90

ST Aktuell

Player Manager	55,90
Psiion Chess	65,90
Shufflepuck Cafe	55,90
Tv Sports Football	65,90
Rock'n Roll	65,90
Manhunter2(+Lösung)	85,00
Ultima 5	79,00
X-OUT	63,90

Lieferung per Vorkasse, zu-
zühl. DM 4,- (Aussl. 6,-), Nach-
nahme DM 6,50 (Aussl. 10,-)

Amiga-Virenproblem? Verkaufe Viruswar-
ner (Hardware-Modul) für A500. Bei jedem
Bootvirus Warnung! Preis: 39 DM Tel: (07141)
861369 (Chris), mittags

Anl. + Lösg. zu Amiga, ST PC-Program.
PSiream, PSetter, DPaint3, Nolsetr., Kult,
PSNightm., PQuest 1+2, etc. 6,80 DM/Lös.; 10,80
DM/Anl.
M.Kohn, Siepmannstr. 1, 46 Dortmund 70. Li-
ste: 1; Rückp.

Tips-Tricks-Pokes für fast alle Computer!
Erh. für: C64, C16/plus4, Schneider CPC,
MSX...gegen 6,80 DM inkl. Porto + Verp. bei:
M. Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70.
Computertyp angegeben!

Legales Gewinnspiel: Einsatz = 3,-. Jeder
Spieler schickt seinen Einsatz an M. Kohn,
Siepmannstr. 1, 46 Dortmund 70. Der 1. und
letzte jew. eines Monats gewinnen 90% der
GESAMTEINNAHME!

**Sega-Master-System mit Spielen ge-
sucht.** Auch Sega 16-Bit und PC-Engine mit
Spielen gesucht. Angebote an Tel. 04521/1041
(Andreas)

**SCS (Soldiers of creasing sun) are
DEAD!** Just before being thrown through ga-
tes of hell, they formed with their last power and
under great effort a new Powergroup:
DIDITECH!! Contact us for fresh C64/Amiga wa-
test Our HQ: P.Box: 1451*8672 Selbst!

Postspiel "Ruins of Galaxy" sucht noch
Mitspieler (DIN A3 Karte, 10 Mitsp.)! Info ge-
gen 5 DM an V. Jankowski, Birkenallee 32, 6745
Offenbach. Regelheft beiliegt ca. 8-9 Seiten.
Get it

**Verkaufe Anleitungen zu den Games Oil
Imperium, Fugger, Hansa, Jeann'd'Arc, Aca-
demy, Rocket Ranger, Wall Street Wizard für
5-8 DM pro Stück.
Tel. 07046/6522 (Sven)**

PC Aktuell

Larry 3	99,00
Hero's Quest	109,90
Star Trek 5	77,90
Flight Simulator 4.0	109,90
Blue Angels	69,90
Colonel's Bequest	109,90
Ghostbusters 2	79,00
Harley Davidson	77,90
Borodino	77,90

Fordern Sie unseren kostenlosen

Gesamtkatalog an !

- ☐ PC-Katalog
☐ ST-Katalog
☐ CPC-Katalog

Zutreffendes bitte ankreuzen.

Name

Vorname

Straße

PLZ/Ort

Coupon ausschneiden und senden an:

Power per Post (Inh. W.Rätz)

Postfach 1640

7518 Bretten ASM 4/90

**New-Art Amigas verkaufe ich zwar
nicht** aber dafür Abdeckhauben mit supertol-
ler Grafik. Info: 02556/7268 also: Cool bleiben
und anrufen.
PS: Greetings to Jörg H. aus W.

SEGA! NINTENDO! Verkaufe billig Se-
gaspiele und Zubehör (ab 25 DM). Außerdem
ungebrauchtes Nintendosystem (159 DM) +
viele Spiele (ab 25 DM) z.B. 5MB 1+2, Gra-
dius, Punchout usw. Tel. 07343/6400, Markus

Wir bieten Lösungen zu: PQ2, KQ4, SQ3,
Gold Rush, Larry 1+2. Preis 1 Lösung 5 DM,
3 Lösungen 10 DM. (Die Wahl ist frei!)
Schreibt an:
Hilfinger Claus, Drechslerstr. 3, 8382 Arnstorf
(Bitte Geld beilegen!)

**DM-superschnell heißt ein neues legä-
les Spiel** (kein Kettenbrief). Gewinn: ca. 960
DM. Info (ganz unverbindlich) 3 DM + Rück-
porto bei:
JHB/Dorfstr. 22/2301 Blumenthal! Info nur
brieflich!!!!

Rollenspieler aufgepaßt!!! Ogior! Das neue
Rollenspiel von F&F! 110 Monster, Frassen, 8
Klassen etc. Mehrseitige Info gegen Rückporto
bei: F&F, c/o D. Ziegler, Lindenshofer Weg 50,
4300 Essen 14

Verkaufe: 1. 10x ASM + Sonderhefte 1+2,
2. Powerplay 5+6 + 1 Spielesonderheft + 3
englische Hefte + 3 64'er, 3. 23x Happy Com-
puter. Tel: 0951-202978

Kopierschutz? C64, Disk. Schütze alles
mit nicht kopierbarem Kopierschutz. Guter Pro-
grammschutz! Von: Frank Deinzer, Tannenstr.
20, 8505 Röthenbach

**Science-Fiction-Abenteuer zum
selbsterleben** mit dem Postspiel "Straße der
Sterne"! 8-seitige Infobroschüre gratis bei
S. Langer, Mozartstr. 5, D-8940 Memmingen

SCHAU BEI "WORLD OF WONDERS" MAL REIN !

TITEL	C-64 C	C-64 D	AMIGA	ST	PC	! ACHTUNG !
AFTER THE WAR	29,90	39,90	54,90	54,90	a.A.	BESTELLUNGSFORM VOM: 3.4/10.4/17.4 VERSANDKOSTENFREI !
ALUSTERLITZ	---	---	69,90	69,90	69,90	
BLACK TIGER	29,90	39,90	69,90	69,90	79,90	VERSAND - TELEFON (0 61 96 / 8 24 67)
CHAMP. OF KRYNN	---	69,90	74,90	a.A.	74,90	
COLONELS BEQUEST	---	---	---	---	109,90	MO-FR : 14 - 21 UHR SA : 9 - 14 UHR
CYBERBALL	29,90	39,90	54,90	54,90	69,90	
DIE HARD	---	---	69,90	69,90	69,90	Kostenlos aktuellen Katalog anfordern !
DRAGONS BREATH	---	---	74,90	74,90	---	
FR. DESERT DATA D.	---	---	44,90	---	---	***** WORLD OF WONDERS HÖHENSTR. 31 6231 SCHWALBACH *****
IVANHOE	---	---	69,90	54,90	---	
JUMPING JACKSON	---	---	49,90	49,90	---	Andere Systeme und Spiele auf Anfrage Versandkosten: Nachnahme + 6,00 DM, Vorkasse + 4,00 DM. Preisänderungen vorbehalten !
LOST PATROL	---	---	69,90	54,90	---	
MIDWINTER	---	---	69,90	69,90	94,90	
PIRATES	---	---	56,90	69,90	69,90	
POWERBOAT USA	a.A.	49,90	69,90	69,90	69,90	
RAINBOW ISLAND	29,90	39,90	69,90	54,90	---	
SPACE HARRIER II	a.A.	39,90	54,90	54,90	---	
SUPER C (GRIFFIN)	---	---	54,90	54,90	---	
SWORD OF SAMURAI	a.A.	a.A.	69,90	69,90	79,90	
TREASUR ISLAND D.	---	---	19,90	19,90	---	
TV SPORT BASKETB.	---	---	74,90	a.A.	---	

Tips-Tricks-Pokes für fast alle Computer! Erh. für: C64, C16/Plus4, Spectrum, CPC, MSX,...gegen 6,80 DM inkl. Porto + Verp. bei VK. M. Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Computer angeboten.

Anl. + Lös. zu Amiga, ST + PC-Programmen: PStream, PSetter, DPaint3, North+S., Pharaoh, Sierra-Games, etc. 6,80 DM/Lösg., 10,80 DM/Anl. M. Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Liste gegen 1,- DM Rückp.

Umsonst!! 1280! Umsonst! 128D!! Der 1. der mir 10 DM schickt bekommt meinen 3 Jahre alten 128D!! Wegen Systemwechsel! An Marco Kain, Ringstr. 30, 8261 Kirchweidach

ASM 1/89-12/89 zu verkaufen! Preis VHB! 05251/9696 (Sebastian)

Seit 12 Monaten ausgebucht: DFB-L - eines der besten Fußball Postspiele! Demnächst mit 4 Ligen! Immer wieder Stand-By-Plätze. Regeln (24 Seiten) gg. 4,-DM in Briefmarken bei N. Eggeling, Bachstr. 22, 3012 Langenhagen. Infos unter 0511/635875

Postspiel "2. Bundesliga": Mit allen Spielern & Mannschaften, Transferliste, DFB-Pokal...Pro Spielzug: 3,-DM. Info gegen 2 DM bei M. Mättner, Gartenstr. 3, 6108 Gräfenhausen

Might & Magic 2 (C64) Rüste Eure Char. Super aus (1,5 Mio Gold, 5000 Gems...!) Ohne Disk-Manipulation! Call: 09521/5500 (Marcel)

-AMICA-Schreibe Top Intros in Assembler! Manuel Weiner, Triberger Str. 3, 7807 Etzsch 3, Demos gegen Leerdisk + frank. Rückumschlag.

Systemwechsel! Verscherbe meine gesamte Computeranlage (C128D), Hard- u. Software, Fachliteratur, div. Zubehör zu Schleuderpreisen. Infos gegen 2 DM. Postfach 16, A-4040 Linz

Hey Du! Hast Du die Anleitung für Bundesliga-Manager? Habe meine verloren! Auch wenn Du gute Software hast, schreibe mir. Daniel W., Am Steinkamp 16, 4542 Tecklenburg * AMIGA *

Jetzt Da! Oil-Imperium - das Postspiel bis zu 10 Mitspieler - parallel Laufende Spiele - Informationsheft (9 Seiten) gegen 1,70 DM Rückporto bei P.B. 009364 - 68 Mannheim 31!

Maniac Mansion & Zack Mc Kracken Komplettlösung je 4 DM. Schickt das Geld und einen frankierten Umschlag an Ralf Beyerlein, Wiesentfels 55, 8607 Hofheld (Nur Vorkasse!!)

Amiga: Digitalisiere Ihre Bilder tast zum Selbstkostenpreis!!! Info gegen 2 DM (in Briefmarken) bei Holger Renner, 7200 Tübingen, Behringweg 4

MS-DOS PLAYERS: Alles was mit Games für unseren Supercomputer gibt bei Alex Giebel, Gutenbergstr. 5, 7516 Karlsruhe 1 o. v. 18-20 Uhr unter 07202/1412 anrufen! IBM MS-DOS: alles

Nationalcoach-Bundesliga 90! WPO-Postspiel. 30 Seiten-Info gegen 3 DM in Briefm. bei: WPO, Simon Hellwig, Bachstr. 15b, 6520 Worms 23; Suche C64-Games-verkauf-tausche-kaufe!!!

Order now! Gel your graphix (logos, chars, sprites etc.) at: Jürgen Deussen, Kröverstr. 18, 5000 Köln 51 or dial: 0221/3602875! PD-Soft too (1 DM pro Disk) Rückporto beilegen!***

Ich schenke dem 40,- der mir 15 DM schickt einen Amiga 500! Dem 30. ein C-64 und dem 20. eine Action Carr. Schickt das Geld an: Frank Peters, Plattensr. 31, 405 M.Gladbach 4

Sega Master System + Spiele, Spiele gesucht. Kaufe auch ganze Segamodulsummungen auf. Tel.: 04521/71497 (Andreas)

Top-Gruppe aus der Schweiz sucht einen Coder! Wir verkaufen auch topneueste Soft. Schreibe an: Power-Projekt, postlagernd, CH-4313 Möhlin, Schweiz

Biete KQ IV-Lösung für 3 DM + Porto. Michael Grau, Alaux-Müller-Str. 100, 675 K'lautern.

STOP!!! Schreibe Spiele-Trainer für C64-Games. 10 DM bei Menü-Trainer, 5 DM bei Cheat-Pokes. Bei Versagen keine Kosten! Schreibe an: R. Hardan, Am Kurpark 12 F, 5420 Lahnstein (Disks)

NEU! Die Anzeigenzeitschrift für private Kleinanzeigen. Format DIN A5 = 60 Pt, DIN A4 = 1 DM. Nähere Infos bei: R.Kopyczynski, Erikastr. 3, 4200 Oberhausen 12 oder 0201/483454 (Andreas), oder 0208/895211, call last.

Verkaufe ASM-Poster, 20 verschiedene Motive, incl. 1 Megaposter (Afterburn) + 76 ASM-Software-Bibliothek-Karten f. 400M. Tel. 02104/76910 ab 20 h

Suche Original Dungeon-Master-Anleitung. Zahle bis DM 20 + Porto + NN. Tel: 08321/81330 ab 14 h

! AMIGA-CLUB! Clubdisk (Kurse, Tests, Berichte), PD-Pool, Einkaufsgem. Info (1 DM R-Porto): Frank Deinzer, Tannenstr. 20, 8505 Röhrenbach

Verschenke meinen C64 + 1571 + MPS801 + 100 Disks an den Ersten, der mir einen 20 DM Schein schickt, der Fünfte bekommt 3 Originale! Felix Kaercher, Breitenstr. 17, 7523 Graben-Neudorf!

Kontakte

***The Discomonsters** We are swapping only the newest wares! For a hot contact write to: TDM, Postbox 109, 4614 Marchtrenk, Austria. Send only disks. 100% answer! C-64 and Amiga

Amiga!!! Wasp is searching for new members! Call: 02243/810804 (also for soft) Austria* Europe/Austria Anrufe von 18.30-20.30 Uhr!

If ya stuff on Amiga is not older than 4 days phone me up: 0465/143016 only from 17-22 pm! (Alien of Titan)! Please no looser because I hate them!

SAGA CONNECTION is looking for new contacts! Only hot legal stuff (up to 1 week). Coders + musicians wanted, too! Write to: Alex. Cito, Grossingersheimer Weg 5, 7149 Freiberg (C64 only)

International streading team 1990. We swap and sell the latest warez for swapping only coolest guys call: 07665/6907 (Fabian) 19-24 h. Get our warez or stay lame! Amiga

DEVILS OF PEGASUS search new members! Like coder, musicians and modern phreaker. Stuff exange too: 05731/3925 - 14.00 Uhr or 05732/71486 - 20.00 Uhr.

Aufruf!!!! Ich suche dringend Leute gegen die bereits ein Strafverfahren/zivilrechtl. Ansprüche gestellt wurden. Ich habe einen Fragebogen erstellt und bitte um Teilnahme. Anonym/Porto durch mich bitte macht mit. G. Nebel, 8370 Regen, Parthenerstr.35

A new group was born "Survivor" Ew are wanted: many coder, composer, original suppliers and cool swapper. No graphix! All of C64 Tel:0421/6099037 (Markus) I hope you call!

Search for new cool members! G-F! Only Amiga! (coder, sound-wizards, gfx-artists, org.-s.) ask also for trading Atze Tel.05121-57317!

Suche Tauschpartner!!! Amiga für alten und neuen Stuff. Auch Antänger. Nur absolut zuverlässige!!! Schreibe an: J. Feldkötter, Ledderstr. 50, 4520 Ibbenbüren (Li.or Di.)

AMICA Contact us! AMIGA Suche/tausche neusten Stuff!!!! Lists of Disks (10000% back) to: J. Feldkötter, Ledderstr. 50, 4530 Ibbenbüren. Hurry up!!!

Wanno everytime the newest originals C64?? Price: 10 Stück = 60, DM!!! o. 1 = 7 DM! Dial: 02456/3719 (Oli) z

Wir tauschen neue Amiga-Soft! Haben Indy 3, Bloodwych, Toobin usw! Ruft doch an: (Sofstand 2.1.1990) 02947/4944 (Markus) 15-17 Uhr, 02947/3158 (Andreas) 17-20 Uhr. Suchen: Great Courts, Wild Streets. PS.: Wir tauschen mit jedem!!

C64 swapping!! Habe: Batman L.M.; H'Heavy; Blasteroids...Suche: Oil Im., Silkorm, T.D2, Hostages, Xenophobe, Lzt, P.Firestart! Write to: M. Krieling, Schattelhöter Weg 43, 4300 Essen 14

Verkaufe und tausche Amiga Originale Wahnsinns-Preise!!! Bin auch ständig auf der Suche nach neuer Soft! Telefon:0651/719776 (David)

1. Berliner Fan-Club für Sega u. Nintendo Spieler sucht Mitglieder nicht nur aus dem Berliner Raum! Bieten Clubzeitung Hotline, Tricks u. Tips etc. Tel: 030/6849816, tägl. bis 0.00 Uhr.

SCS (Soldiers of creasing sun) are DEAD: Just before being thrown through gates of hell, they formed with their last power and under great effort a new Powergroup: DIGITECH!! Contact us for fresh C64/Amiga wares! Our HQ: P.Box: 1451**8672 Selbst!

Sond disks for C-64 with stuff to: -SMS- Postfach 100, L-9292 Diekirch (only Demos) or to: Origer Gerald, 29 Rue Beele-Vue, B-6780 Turpange (only Gamex) Disks 100% back!! C-64

Amiga-Neu! "Up-to-date", die Disk für & mit Annoncen (auch PLK's & Firmen). Info anfordern! (möglichst mit Rückporto) ** M. Bruckmann/A.d.Thune 47*4792 Bad Lippspringe

Fresh-Austria (C64) Get the newest wares and originals: Postfach 79, A-8570 Voitsberg, Österreich

AMICA -nur für die Schweiz-AMICA aktuell, billig, zuverlässig!!! Neueste Software im Monats-Ab. Infos, Bestellungen unter Tel.01/86731161 (Dani)

AMIGA -nur für die Schweiz-AMIGA aktuell, billig, zuverlässig!!! Neueste Software im Monats-Ab. Infos, Bestellungen unter Tel. 01/86731161 (Dani)

Welcome to the World of funky stuff and best imports!!! If you're ready for a new amiga dimension write to wish key, Postfach 139, CH-4016 Basel ***Get down on saturday night***

Call BOARD ROYAL!!! The only good SUPREME BBS!!! 08208/1442. 2400-19200 Baud System!! 24 hours a day, 8 days a week!! Call now: BOARD ROYAL: 08208/1442

We searching for new contacts on the C64! 04191/1876 (15-18pm) No loosers! ***Syntax*** (ask for andre)

Die "Danger Dog's" haben das Neueste und Schärste, suchen auch Kontakte zu anderen Gruppen. Only Amiga. Tel: 06842/1051 oder 6842/4317 (Thorsten)

Amiga Success Amiga We are searching for contacts 05921/35759 Georg remember... Only the best contact Success.

Amiga Developers Club Switzerland. Wir suchen noch Mitglieder aus der Schweiz und dem übrigen Europa. Wir bieten: Monatlich erscheinendes Clubmagazin, PD-Pool, Kurse usw. Infos bei: ADC, Florian Helfrich, Tannegasse 32, CH-5036 Oberentfelden

*****C-64***He Guys, TSR/SSA is here again** but this time only on C-64. For selling, buying or swapping write to: P.O.Box 1172, 8623 Staffelnstein-West Germany. Bye!!

Suche Tauschpartner für Amiga! Send lists and disks to: Marc Klein (Duffel), Kastanienweg 4A, 4047 Dormagen 1, Germany. Only up to hot stuff!!! 100000% back! See ya!

Searching for new contacts for PC-Software! Only 5 14!! Send your list to: Henrik Book, Stormstr. 9, 2845 Dammell Or call me under 05491/1043. I have hot stuff!!!

Amiga Schweiz: Suche Tauschpartner. 100% zuverlässig!! An: Taki ott, P.O.Box 1, CH-4566 Knegstetten

***Zoids* swap with US (latest stuff from USA!)** 100% answer! ZOLDS, P.O.-Box 55884, 46 Dortmund 30...contact us!!!

For newest Amiga-Soft call: Tel: 046669 B in 5657 Haan 1. Spezial crazy regards go to: Eagle, Subway, Condorcrew, TFB, Starlight, Moshers and all THG others....gez.TCC



INH.: C. WAGNER

Aktion 04/90

An jedem Werktag im Monat April 1990, erhält jeweils der erste Besteller seine Bestellung **VERSANDKOSTENFREI**

AMIGA / ST	Amiga	ST
American Dreams	64,90	64,90
Asterix II	—	64,90
Batman - The Movie	64,90	—
Beach Volley	74,90	59,90
Chambers of Shaolin	74,90	59,90
Clown o' Mania	54,90	—
Damocles	79,90	79,90
Day of the Viper	—	74,90
Drakken	79,90	74,90
First Person Pinball	59,90	59,90
Fighter Bomber	84,90	84,90
F-29 Retaliator	74,90	74,90
F-19 Stealth Fighter	74,90	—
Full Metal Planete	64,90	84,90
Future Wars	69,90	89,90
Ghouls'n Ghosts	74,90	—
Great Courts	74,90	74,90
Hard Drivin	54,90	54,90
Hillsfar	74,90	74,90
Indiana Jones/Adv.	74,90	74,90
Inferphase	74,90	74,90
Iron Lord	74,90	74,90
Laser Squad	59,90	59,90
Maniac Mansion	74,90	74,90
Midwinter	74,90	74,90
Murder in Venice	64,90	64,90
North and South	64,90	64,90
Pictionary	69,90	—
Power Drift	74,90	—
Premier Collection II	84,90	84,90
Quartz	74,90	74,90
Rings of Medusa	69,90	69,90
Rock'n Roll	69,90	69,90
Safari Guns	54,90	54,90
Shufflepuck Cate	69,90	69,90
Skidoo	54,90	54,90
Space Ace	119,90	—
Star Flight	74,90	—
Swords of Twilight	74,90	—
Table Tennis	54,90	54,90
Their finest hour	79,90	79,90
The story so far Vol. 3	54,90	54,90
Toobin	54,90	54,90
Tower of Babel	74,90	74,90
Triad 2	74,90	74,90
X-Out	59,90	59,90

IBM	3,5"	5,25"
American Dreams	64,90	64,90
Bar Games	74,90	74,90
Blue Angels	74,90	74,90
The Hard	74,90	74,90
F-19 Stealth Fighter	94,90	94,90
Fighter Bomber	—	99,90
Flightsimulator 4.0	149,90	149,90
Hardball II	74,90	74,90
Murder in Venice	64,90	—
M1 Tank Platoon	94,90	94,90
Okolopoly	139,90	139,90
Pictionary	69,90	—
Space Quest III	99,90	99,90
Star Flight II	74,90	74,90
Star Trek V	79,90	79,90
The Colonel's Bequest	114,90	114,90
Their finest hour	79,90	79,90
The Third Courier	74,90	74,90

C-64	Disk.
100% Dynamite	49,90
Batman - The Movie	44,90
Blue Angels	54,90
Cabal	44,90
Christmas Collection	54,90
Coin-Op Hits	54,90
Dragon Wars	44,90
Epyx Action	54,90
Ghostbusters II	49,90
Ghouls'n Ghosts	49,90
Mazemania	49,90
Mega Pack II	49,90
No	54,90
Pictionary	54,90
Power Drift	49,90
Toobin	39,90


Täglich preiswerte Neuheiten!
Info per Telefon!

Vorkasse + 4,- / Nachnahme + 6,50 DM
Am Klarensprung 11, 5620 Velbert 1
Mo-Fr 9—15 Uhr / 17—21 Uhr
Sa 9—12 Uhr

Tel. 02051/85511

Fax 02051/85525


Änderungen und Irrtümer vorbehalten





KING OF THE DOM

EIN HISTORISCHES FANTASIESPIEL
UM RUHM, MACHT UND TITEL —
VOM EDLEN BIS ZUM GOTTKAISER



THE WEAPON

HANDEL UND ERÖBERUNG
BESTIMMEN DIESES SPANNENDE
SCIENCE FICTION POSTSPIEL

DAS ABENTEUER KOMMT PER POST
FORDERE DIE GRATIS-SPIELREGELN UND INFO'S
ZU UNSEREN SPIELN AN: KINGDOM — SPIRAL ARM — THE WEAPON

CHRISTIAN GRUND
A-1210 WIEN, GERASDORFERSTRASSE 55/141
TELEFON (0222)/39 80 56

Atari ST * Hi Guys I'm looking for new stuff for the ST. Send your list to: Vittorio Gambone, Kellenweg 40, 4153 Reinach, Switzerland. Or call 0041617111630 7 in Swiss. 061/7111630

Yo, an alle Autogrammjäger! Über 1000 Autogrammkarten aus aller Welt! Auch Original-Pressfotos vorhanden! Preisliste gegen R-Porto bei: M. Aslanoglu, Max-Josef Str. 3, 6900 Heidelberg.

Amiga-Stuff! Call: 0561/877597

ATARI ST!! Suche Hard-Drivin', Great Courts, Stunt-Car-Racer, Cabal, RVF...Biete dafür z.B. Crazy Cars II, Oil Imperium, F16, Kick Off, Bald Seuck usw. Mathias, Margarethenstr. 42, Bad Nauheim

Metalbasher! New basic in tradition: Contact Mbash with disks at P.O.Box 18401 in 2407 Bad Schwartau. Only on the good old 64!! See ya!! yeeeah

Amiga! Call 0212/314711 ab 15.00 Uhr or Mike Lehmann, Stresemannstr. 40D, 5650 Solingen 19. Hot Stuff.

Even nearer the perfection - Uoids- ZDS if ya want new stuff (0-10 days old) then contact us under P.O.Box 55885, 4600 Dortmund 30, W-Germany. Now get ya disks and send them to us. See ya.

ST*ST*Suchst Du immer den neuesten Stuff für den ST?! Immer die neuesten Games und Anwender?! Dann bist Du genau richtig bei uns!! Schick eine Disk, Du bekommst sie dann mit der neuesten Liste zurück an: P.O.Box 82, A-6054 Graz, Austria

7'up is here!! The ultimate 64'er Disc-Mag. Call us for news, stories, votes and more! Dial 7'up: Germany-(0)2456-3719!! Ya favourite disc magazin!! 7'up is it!!

C-64. For the best, trade with the best... For Contact me call: 02381/88111...only new stuff...greetz to: Tuc, Vanille, Thron, Werner, Vera, Hans, Orion, Duplex, u.a...and all I know!!

****Achtung Amiga User**** Ich suche neueste Software und Kontakte im Umkreis von Darmstadt und Dieburg. If you have newest software call: 06071/42958

Waves! Das ist die neue Zeitschrift für elektronische Musik! Mit aktuellen Interviews, CD-Reviews, News und mehr! Sie kostet 1,50 + Porto. Chris Höppner, Gladbeck 1a, 4405 Nottuln.

We're searching for Members! (Amiga) When ya're good GPX-Man, Musician or a Coder then contact us! Call the Link to the Future! 0471/65444 (Sascha).C.U...

Das ist der absolute Wahnsinn!!!! Die besten Gruppen in Cooperation!! So billig und neu wie * nie * zuvor!! Absolut * jeder * hat die Gelegenheit: *Gameboard* Postfach 2, A-8024 Graz

Hi ST-Freaks! Look out for the new -SGS List-Demo V3- Send one Disk to: H. Lau, Ludwig Richter Str. 3, 2000 Hamburg 52

*****Suche***** Suche Tauschpartner mit guten Kontakten. Interessierte mögen sich bei: 06053/4901 so schnell wie möglich melden. *(Nur C-64)*

Ich tausche mit Euch Amiga Stuff aller Art! Alte und Neue! Habe meistens neueste Software! Schickt Eure Disks oder Listen an: Henrik Otto, postlagernd, 4452. Thunel 100% Antwort!

Hallo Amiga Freaks suche zuverlässige Tauschpartner für Software aller Art. Ruft unter 02331/25755 an und fragt nach Bernhard.

HOWOY The real group "six" search or real quite good coder-cracker-painter and-and-and ok call 06623/7781 ask Marco please on 14-18 Uhr. See you later

OK lets fuck it search for musicians-coder-cracker-painter *call this HQ 06623/81. Please fast. See you later please no resellers and computer-looser-call or die-C-64



Naturschutzverband
Deutscher Bund für
Vogelschutz (DBV)
Am Hofgarten 4
5300 Bonn 1

Ja, ich möchte
mich aktiv am Natur-
schutz beteiligen. Bitte
senden Sie mir weitere
Informationen zu.

Bitte senden Sie
mir die 16-seitige Farb-
brochure »Natur in Not« zu.
(1,- DM Rückporto liegt in
Briefmarken bei).

Spendenkonto: Natur in Not
44990 Sparkasse Bonn
(BLZ 38050000)

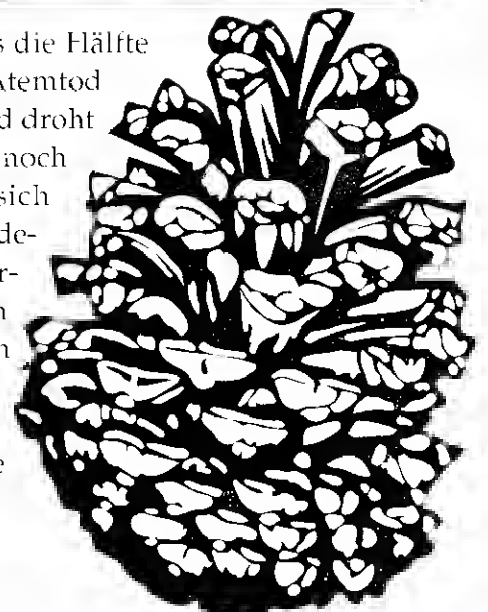
Name: _____

Stadte: _____

P.Z.O: _____

Z A P F E N S T R E I C H

... für den Deutschen Wald? Mehr als die Hälfte aller Bäume sind erkrankt und vom Atemtod bedroht. Die Lebensgemeinschaft Wald droht auszusterben. Von der Öffentlichkeit noch weitgehend unbeachtet vollzieht sich gleichzeitig der lautlose Tod vieler anderer Naturlandschaften mit Ihrer Tier- und Pflanzenwelt. Mit der Aktion »Natur in Not« setzt jetzt der DBV ein Signal für die Erhaltung von Lebensräumen der »Roten Liste«. Tragen Sie diese Aktion mit und unterstützen Sie den DBV beim Schutz der Natur.




```
* + + neu + + triache Produkte + + mehr PC + + mehr Amiga + + *
```

```
* Final Cartridge III, überarbeitete Version, unser abaoluter Renner,  
  dt. Anleitung HAMMERPREIS: 65,- DM
```

```
* Freemaschine Supercopymodul für C64 Incl. Utilitydisk nur noch 87,- DM  
* Video-Digitizer 1000 f. C64, 382x288 Punkte, exkluiv f. Astro-Vers, nur 197.- DM
```

```
* Expert Cartridge, tür C64, Originalversion 3,5 + Utility-Disc, kpl. dt. 87,- DM
```

```
* EXPERT 4-1: Erweiterungssackset für 2 in 5 1/4"-Rahmen, kompl. f. PC nur 157,- DM
```

```
* DIGI Disketten-Laufwerk, 7 1/2 in 5 1/4"-Rahmen, kompl. f. PC nur 157,- DM
```

```
* DIGIVIEW f. C64, Videodigitizer f. A500/A2000. akt. Hard-u. Softw., PAL NEU 297,- DM
```

```
* AEG s/w Videokamera, (625 Zeilen) dt. Prototypalkit, Super f. DIGIVIEW 397,- DM
```

```
* 3,5" Floppy f. A. extern, Bus, abschaltb., Metallgeh., Slimline,  
  helle Blende etc. 198,- DM
```

```
* Speichrerwr. A 2000, 8MB, 2MB bestückt, autokonf. ab 698,- DM
```

```
* Spalcherwr. A 500, 5 1/2 K, abachtaltbar, Akku, Uhr, autokonf. ab 177,- DM
```

```
* NEU; Interteca f. Genius Hand-Scanner an jedem Amiga, m. Software169,- DM
```

```
* Genius Handsanner 4500 tür PC, 100-400 dpi, Gratiksoftware, 549,- DM
```

```
* Texterk. incl. Interface und Software tür Amiga
```

```
* Genius GM6 + Supermaus tür PC mit viel Software nur noch 87,- DM
```

```
* Alle Artikel Originale in aktueller Version. Weitere schöne Sachen Heilarbar tür  
C64/Amiga/PC. Preislste s.A. Preise bel Vorkasse (Euro-Scheck, Postanweisung)  
ohne versteckte Zuschläge. NN: + 7,50 DM (Inland). Ausland auf Anfrage!
```

```
* ASTRO-VERSAND * H.+ S. Meschkat * Postf. 1330 * 3502 Veilmär
```

```
Rund-um-die-Uhr-Bestell-Telefon: (05 61) 88 01 11
```

```
* Telefax (0561) 88 55 07
```

```
* + + + + +
```

Hey C-64 Freaks!! Swappe mit jedem neuen
este Soft auf C64!!
Call: 05254/7345 (Timo)!! No larners!! Only cool
guys!! Call or die.....T.S.M.C.

PC-ENGINE & MEGA-DRIVE-CLUB No.1
Mit Clubmagazin in DIN A4-Format + 12
Farbfotos + Cheat's, Tips + Tricks! Hard +
Soft-Tests, Kleinanzeigenservice. Tech. Daten
von PC-En. "Super Grafik"! Info: W. Schädle
Postfach 322, C-8938 Buchloe, Tel: 08241/295
ab 18 h!

Armstrad CPC: EGS feiert das 800ste, heiße Wahnsinnsspiel. Feiert u. tauscht doch mit Leuten! Listen oder Disks (100% Antw.) an Elmsoft G.S., St. Peter Hauptstr. 29 B, A-8042 GRAZ

PUBLIC DOMAIN
ab 0,98 DM

- C64 - Amiga -
- Atari - PC -
- IBM -

Katalog gratis
-Computer-Typ!

R.U.F.
Computervertrieb
Postfach 2365
8228 Freilassing

TOPSOFT
SOFTWARE-VERSAND
Postfach 4, 8133 Feldafing
== == == == == == == == == ==
AMIGA * C64/128
AMIGA-PD * C64/128-PD
SCHNEIDER CPC
ATARI ST
SEGA MAST. SYST.
NINTENDO
SEGA MEGA DRIVE
PC ENGINE
Computerhardware/Zubehör
Gratisliste sofort anfordern!
Bitte Computertyp angeben!!!

TERMINE



Die ASM-Ausgabe 5/90
erscheint am
27. April 1990

Anzeigenannahmeschluß
für die Ausgabe 6/7/90
ist der 12. April 1990



SOFTPOWER

Ein Name für Software in Berlin!

Schauen Sie sich die Software an, bevor Sie sich entscheiden.

Endlich nicht mehr die "Katze im Sack" kaufen!

HOTLINE: 030/492 20 56

SoftPower Filialen	SoftPower Stationen
Berlin 65 - Schwedenstraße 18c	Berlin 44 - Lohnstraße 94
Berlin 20 - Schönwalder Str. 65	Berlin 19 - Wundtstraße 58/60

Gewerbliche Kleinanzeigen

YYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYY
Y Lernprogramme Y

Y für C16, Plus/4, C64, C128, Y
Y QL, PC und Amiga, Rechen-, Y
Y Geometrie, Vokabel-, Y
Y Grammatiktrainer (deutsch, Y
Y engl., franz., spanisch) Y
Y je 15 DM + NN Y
Y **Gratisinfo von I. Thurm** Y
Y Postfach 16 71 Y
Y 7060 Schorndorf Y
Y Tel.: 0 71 81 / 2 17 09 Y

Disk-Farbb.-Zubehör z.B.:
 NN 100 Stck. 3,5"
 125,- DM / 5,25" 49,- DM
 bei
JOKA
 Abelsnaaf 9, 5063 Overath
 0 22 06 / 45 68

◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆

PC Engine, Sega Mega Drive,
Module zu Sonderpreisen,
Umtausch von Modulen bei
Nichtgefallen, 4 Wochen Service
Täglich ab 17 Uhr
0 52 46 / 15 72
sonst Anrufbeantworter

+++++

Computerspiele
 Telespiele - Handhelds
MAGIC - Computerspiele
 Trierer Str. 110,
 8500 Nürnberg 50
 Tel.: 09 11 / 4 88 71
 Fax: 09 11 / 48 60 91
 Ladenverkauf, Beratung u. Aus-
 probieren der Spiele:
 Mo-Fr 14-18
 Sa 10-14
 langer Sa 10-17
 Versandbestellung 24 Std.
 Versand auf Rechnung,
 Bestellung DM 3,50 Porto.
 Zahlung per Kreditkarte mögl.
 Sofort kostenl. Preisl. anfordern.

Computer kaputt?

Rufen Sie uns an!!!

**CVB-Computer
Peter Bergler
Postfach 11 12
8948 Mindelheim**

**24-Std.-Tel.: + BTX
0 82 61 / 54 44**

“ ATARI ST I ”

Super PD-Software:
3,5" (2 DD) Diskette ab
2,50 DM inkl. Disk.

Liste gratis:
Ollis PD-Versand
Goethestr. 6
D-6702 Bad Dürkheim

Schnell + preiswert

~~~~~

\*\*\*\*\*  
**Versand 24 Std. Versand**  
 Lösungshefte für viele  
 Spiele 19,-. Liste für Ihren  
 Computer gratis  
 \*\*\*\*\*

ATARI/IBM/CPC/C-64/  
128/C-16/AMIGA/ST

**ANRUFEN!**

**SOFTWAREVERSAND**  
**ANNELIE GEBAUER**

**TEL/BTX**  
**02 11 / 30 92 33**

\*\*\*\*\*

neu - neu Second-Soft-Land neu - neu  
 Originalprogramme  
 - Top-Aktuell für  
 - Amiga -  
 aus zweiter Hand.  
 Riesen-Angebot - fairer Preis  
 Sofort Liste anfordern !!!  
 Second-Soft-Land  
 Friedrichshofener Str. 38  
 8070 Inzellstadt

\*\*\*\*\*

**WERBEAGENTUR**  
sucht AMIGA-Grafiker  
und Programmierer für interes-  
sante und lukrative Software-  
Entwicklungen im Raum  
Düsseldorf/Krefeld

Tel.: 0 21 51 - 8 10 07

1. **Introduction**  
 2. **Background**  
 3. **Methodology**  
 4. **Results**  
 5. **Discussion**  
 6. **Conclusion**  
 7. **References**  
 8. **Appendix**  
 9. **Figure 1**  
 10. **Figure 2**  
 11. **Figure 3**  
 12. **Figure 4**  
 13. **Figure 5**  
 14. **Figure 6**  
 15. **Figure 7**  
 16. **Figure 8**  
 17. **Figure 9**  
 18. **Figure 10**  
 19. **Figure 11**  
 20. **Figure 12**  
 21. **Figure 13**  
 22. **Figure 14**  
 23. **Figure 15**  
 24. **Figure 16**  
 25. **Figure 17**  
 26. **Figure 18**  
 27. **Figure 19**  
 28. **Figure 20**  
 29. **Figure 21**  
 30. **Figure 22**  
 31. **Figure 23**  
 32. **Figure 24**  
 33. **Figure 25**  
 34. **Figure 26**  
 35. **Figure 27**  
 36. **Figure 28**  
 37. **Figure 29**  
 38. **Figure 30**  
 39. **Figure 31**  
 40. **Figure 32**  
 41. **Figure 33**  
 42. **Figure 34**  
 43. **Figure 35**  
 44. **Figure 36**  
 45. **Figure 37**  
 46. **Figure 38**  
 47. **Figure 39**  
 48. **Figure 40**  
 49. **Figure 41**  
 50. **Figure 42**  
 51. **Figure 43**  
 52. **Figure 44**  
 53. **Figure 45**  
 54. **Figure 46**  
 55. **Figure 47**  
 56. **Figure 48**  
 57. **Figure 49**  
 58. **Figure 50**  
 59. **Figure 51**  
 60. **Figure 52**  
 61. **Figure 53**  
 62. **Figure 54**  
 63. **Figure 55**  
 64. **Figure 56**  
 65. **Figure 57**  
 66. **Figure 58**  
 67. **Figure 59**  
 68. **Figure 60**  
 69. **Figure 61**  
 70. **Figure 62**  
 71. **Figure 63**  
 72. **Figure 64**  
 73. **Figure 65**  
 74. **Figure 66**  
 75. **Figure 67**  
 76. **Figure 68**  
 77. **Figure 69**  
 78. **Figure 70**  
 79. **Figure 71**  
 80. **Figure 72**  
 81. **Figure 73**  
 82. **Figure 74**  
 83. **Figure 75**  
 84. **Figure 76**  
 85. **Figure 77**  
 86. **Figure 78**  
 87. **Figure 79**  
 88. **Figure 80**  
 89. **Figure 81**  
 90. **Figure 82**  
 91. **Figure 83**  
 92. **Figure 84**  
 93. **Figure 85**  
 94. **Figure 86**  
 95. **Figure 87**  
 96. **Figure 88**  
 97. **Figure 89**  
 98. **Figure 90**  
 99. **Figure 91**  
 100. **Figure 92**  
 101. **Figure 93**  
 102. **Figure 94**  
 103. **Figure 95**  
 104. **Figure 96**  
 105. **Figure 97**  
 106. **Figure 98**  
 107. **Figure 99**  
 108. **Figure 100**  
 109. **Figure 101**  
 110. **Figure 102**  
 111. **Figure 103**  
 112. **Figure 104**  
 113. **Figure 105**  
 114. **Figure 106**  
 115. **Figure 107**  
 116. **Figure 108**  
 117. **Figure 109**  
 118. **Figure 110**  
 119. **Figure 111**  
 120. **Figure 112**  
 121. **Figure 113**  
 122. **Figure 114**  
 123. **Figure 115**  
 124. **Figure 116**  
 125. **Figure 117**  
 126. **Figure 118**  
 127. **Figure 119**  
 128. **Figure 120**  
 129. **Figure 121**  
 130. **Figure 122**  
 131. **Figure 123**  
 132. **Figure 124**  
 133. **Figure 125**  
 134. **Figure 126**  
 135. **Figure 127**  
 136. **Figure 128**  
 137. **Figure 129**  
 138. **Figure 130**  
 139. **Figure 131**  
 140. **Figure 132**  
 141. **Figure 133**  
 142. **Figure 134**  
 143. **Figure 135**  
 144. **Figure 136**  
 145. **Figure 137**  
 146. **Figure 138**  
 147. **Figure 139**  
 148. **Figure 140**  
 149. **Figure 141**  
 150. **Figure 142**  
 151. **Figure 143**  
 152. **Figure 144**  
 153. **Figure 145**  
 154. **Figure 146**  
 155. **Figure 147**  
 156. **Figure 148**  
 157. **Figure 149**  
 158. **Figure 150**  
 159. **Figure 151**  
 160. **Figure 152**  
 161. **Figure 153**  
 162. **Figure 154**  
 163. **Figure 155**  
 164. **Figure 156**  
 165. **Figure 157**  
 166. **Figure 158**  
 167. **Figure 159**  
 168. **Figure 160**  
 169. **Figure 161**  
 170. **Figure 162**  
 171. **Figure 163**  
 172. **Figure 164**  
 173. **Figure 165**  
 174. **Figure 166**  
 175. **Figure 167**  
 176. **Figure 168**  
 177. **Figure 169**  
 178. **Figure 170**  
 179. **Figure 171**  
 180. **Figure 172**  
 181. **Figure 173**  
 182. **Figure 174**  
 183. **Figure 175**  
 184. **Figure 176**  
 185. **Figure 177**  
 186. **Figure 178**  
 187. **Figure 179**  
 188. **Figure 180**  
 189. **Figure 181**  
 190. **Figure 182**  
 191. **Figure 183**  
 192. **Figure 184**  
 193. **Figure 185**  
 194. **Figure 186**  
 195. **Figure 187**  
 196. **Figure 188**  
 197. **Figure 189**  
 198. **Figure 190**  
 199. **Figure 191**  
 200. **Figure 192**  
 201. **Figure 193**  
 202. **Figure 194**  
 203. **Figure 195**  
 204. **Figure 196**  
 205. **Figure 197**  
 206. **Figure 198**  
 207. **Figure 199**  
 208. **Figure 200**  
 209. **Figure 201**  
 210. **Figure 202**  
 211. **Figure 203**  
 212. **Figure 204**  
 213. **Figure 205**  
 214. **Figure 206**  
 215. **Figure 207**  
 216. **Figure 208**  
 217. **Figure 209**

**AMIGA**  
Bavarian-PD jetzt bei 128 ange-  
langt. Nur deutsche PD-Software.  
Gratisinfo anfordern bei  
Friedrich Neuper, 8473 Pfreimd,  
Postfach 72

PD-Software !

**für Amiga und  
C64/128.**

**Disketten je 2,- DM.  
Listen gegen Rückporto und  
Computerangabe bei**

**SOFTWAREVERSAND Herberich  
Hagerstraße 47, 6963 Osterburken**

**Spezial-Reparatur-  
Dienst**  
für Amiga, Atari, IBM, C-64  
· schnellste Abwicklung, Ankauf von  
gebrauchten Geräten u. Zubehör

**Computervertrieb**  
Kurt Fischer  
Kaufbeurer Str. 28  
8948 Mindelheim  
Tel.: 0 82 61 / 96 23

♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥

**AMIGA PUBLIC  
DOMAIN**  
3.5" Stck. 2,- DM  
5.45" Stck. 1,- DM  
**0 53 41 - 39 07 10**  
ab 18.00 Uhr

[illegible]

**C-64 CPC MSX  
Atari AMIGA IBM**

- preisgünstige Programme
- NEUHEITEN
- Public Domain Amiga/IBM
- schnelle Lieferung
- Hilfestellung bei Spielen
- Sofortbestellung oder
- Gratisliste anfordern bei

**Computervertrieb  
Kurt Fischer  
Kaufbeurer Str. 28  
8948 Mindelheim  
Tel.: 0 82 61 / 96 23**

[illegible]

**NEWS**

Wir führen Spiele und Anwendungen für

**AMIGA ATARI ST**

**PC C64**

**XL/XE CPC**

**C16** NEWS SOFTWARE GmbH  
Birkenstraße 42  
4000 Düsseldorf 1  
0211 6790925 oder 0211 676201  
FAX 0211-671544

**Bitte nur Händleranfragen!**

```

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
X   ATARI ST dt /   X

```

Color gr.  
 Adventure"  
 The Silent Death"  
 s. Test ASM 1/90  
 DM 30,- + NN  
 M. Köhler  
 Dringsheide 70  
 2000 Hamburg 74  
 Tel.: 0 40 / 6 54 51 00

[illegible]

**AMIGA  
SoftwareLINE**

**The ultimate public  
domain power!**

**Gratisinfo von:  
Rolf Morlock  
Bahnhofstr. 42  
D-6729 Jockgrim**

• • • • •

**Mal was anders !!!**  
**Telefone - Anrufbeantworter - Zubehör**  
 Für jeden Geschmack,  
 zu jedem Preis !!!  
 Tiptel, Panasonic und Code-a-Phone !!!  
**CVB-Computer**  
 Inh. Peter Bergler  
**Abt. Telecom**  
**Postfach 11 12**  
**8948 Mindelheim**  
**Tel. + BTX: 0 82 61 / 54 44**

**\* POSTSPIELE \***  
von DBZ  
**FUSSBALL WM**

Übernehmen Sie ein Nationalteam und führen Sie es zum Erfolg, der große Goldpokal erwartet Sie.

**KRIEGSHAMMER**

Fantasyspiel um Diplomatie und Handel, es erwartet Sie ein gutes Kartensystem, 42 Truppentypen, 26 Schiffstypen, lenken Sie ein Reich zu Wohlstand und zur Macht.

Weitere Spiele: Fußballcoach, Tennisprofi, Reeperbahn

**INFO 04 41 / 3 44 42,  
DBZ  
Schwarzerweg 1a  
2876 Berne**



# Computer Shop und Gamesworld München / Nürnberg

Versand oder im Laden erhältlich.

## ALLE HEEDEN DAVON:

PC ENGINE die Super-Spielkonsole aus Japan.

NEU: PC Engine Super Grafik + Battle Ace 649,-  
PC Engine - RGB + 1 Spiel 449,-  
RGB-Colour Booster 79,-

|                          |       |
|--------------------------|-------|
| Joyboard XE              | 199,- |
| Joyboard PC              | 99,-  |
| Sonderangebot: CD-ROM    | 699,- |
| Sidams spacial           | 139,- |
| Rad Alert                | 139,- |
| Wonderboy Monsterland*** | 139,- |
| Varis II                 | 139,- |
| 5-Player-Adapter         | 59,-  |
| Hori Commander JoyPad    | 59,-  |
| Atomic Robo Kid***       | 119,- |
| Blodius                  | 109,- |
| Bloody Wolf**            | 119,- |
| Chase HQ*                | 119,- |
| Cybercore**              | 119,- |
| Dungeon Explorer***      | 119,- |
| F1 Triple Battle***      | 119,- |
| Final Lap Twin**         | 109,- |
| Gunhead***               | 109,- |
| Heavy Unit**             | 119,- |
| Knight Rider             | 119,- |
| Motocycle**              | 119,- |
| Mr. Hell*                | 119,- |
| Neurotopia***            | 119,- |
| Ninja Warriors**         | 119,- |
| Paranoia*                | 119,- |
| PC Kid (PC Engine)***    | 119,- |
| Son Son II**             | 109,- |
| Sid Arms**               | 119,- |
| Shinobi*                 | 119,- |
| Super Volleyball*        | 119,- |
| Tiger Hall***            | 119,- |
| Tiger Road**             | 119,- |
| USA Pro Basketball*      | 119,- |
| Volley*                  | 119,- |
| World Court Tennis***    | 99,-  |
| PC Engine Fan            | 15,-  |

## SEGA MEGA DRIVE

Anschluß an RGB-Monitor bzw. RGB-Fernseher.  
Neu: Jetzt auch PAL Version, Anschluß an jeden Fernseher.

|                          |       |
|--------------------------|-------|
| Konsole + 1 Spiel        | 449,- |
| Joyboard ST              | 99,-  |
| Forgotten Worlds**       | 139,- |
| Ghouls and Ghosts***     | 139,- |
| Herzog II                | 139,- |
| Kajakuh II*              | 139,- |
| Rambo III**              | 139,- |
| Real Sports Basketball** | 139,- |
| Sokoban**                | 139,- |
| Super Hang On**          | 139,- |
| Super Masters Golf       | 139,- |
| Super Shinobi**          | 139,- |
| Talsun**                 | 139,- |
| World Cup Soccer**       | 139,- |
| Zoom                     | 119,- |
| Sega Fan                 | 15,-  |

## Atari Lynx

|                  |       |
|------------------|-------|
| Lynx Grundgerät  | 499,- |
| Blue Lightning** | 69,-  |
| Electroop**      | 69,-  |
| California Games | 69,-  |
| Gatas of Zerkon  | 69,-  |
| Chips Challenge  | 69,-  |

## Ankündigungen für März/April bei Anzeigenschluß

Amiga-Atari ST-C64-IBM-PC Engine-Sega Mega Drive

|                     |                    |
|---------------------|--------------------|
| Afterburner         | Sega Mega Drive    |
| Air Divar           | Sega Mega Drive    |
| Assault Suit Leynos | Sega Mega Drive    |
| Atomic Robo Kid     | Sega Mega Drive    |
| City Hunter         | PC Engine          |
| Cyberball           | Atari ST/Amiga/C64 |
| Batman              | Sega Mega Drive    |
| BeBall              | PC Engine          |

|                            |                    |
|----------------------------|--------------------|
| Black Tiger                | Atari ST/Amiga     |
| Blade Warrior              | Atari ST/Amiga     |
| Damocles                   | Atari ST/Amiga     |
| Darius                     | PC Engine CD       |
| Death Bringer              | PC Engine CD       |
| Dragons Breath             | Atari ST/Amiga     |
| Dynamic Debugger           | Amiga              |
| F-29 Retaliator            | Atari ST/Amiga     |
| Final Zone II              | PC Engine          |
| Football Manager World Cup | Atari ST/Amiga/C64 |
| Ghostbusters               | Sega Mega Drive    |
| Gravity                    | Atari ST/Amiga     |
| King of Casino             | PC Engine          |
| Lost Patrol                | Atari ST/Amiga     |
| Midwinter                  | Atari ST/Amiga     |
| Psycho Chaser              | PC Engine          |
| Shuriken M4                | Atari ST/Amiga     |
| Space Invader              | PC Engine          |
| Specia Rogue               | Amiga              |
| Splatterhouse              | PC Engine          |
| Soccer Hustler Cup 90      | PC Engine          |
| Starlord                   | Atari ST/Amiga     |
| Super Monaco GP            | Sega Mega Drive    |
| Their Finest Hour          | Atari ST/Amiga     |
| Towar of Bebal             | Atari ST/Amiga     |
| Unreal                     | Atari ST/Amiga     |

## C64 Disc

|                     |      |
|---------------------|------|
| Bomber              | 59,- |
| Carrier Command     | 49,- |
| Chambers of Shaolin | 49,- |
| Dragon Wars**       | 49,- |
| Epyx 21**           | 49,- |
| Ferrari Formula One | 45,- |
| Ghostbuster II      | 45,- |
| Ghouls'n Ghosts     | 49,- |
| Iron Lord           | 49,- |
| Knight of Legend**  | 59,- |
| North Sea Inferno   | 29,- |
| P-47                | 45,- |
| Panzer Battles      | 49,- |
| Rainbow Islands*    | 45,- |
| Rock'n Roll         | 49,- |
| Space Rogue**       | 59,- |
| Starflight**        | 49,- |
| Stunt Car Racer     | 49,- |
| Tangled Tales**     | 59,- |
| Weird Dreams        | 49,- |
| Windwalker*         | 59,- |

## C64 Disc- Bestseller Classics

|                             |      |
|-----------------------------|------|
| Bard's Tale III**           | 59,- |
| Battle Chass                | 49,- |
| Battles of Napoleon*        | 69,- |
| Dragons of Wars**           | 49,- |
| Football Manager II + Kit   | 49,- |
| Curse of the Azure Bonds*** | 75,- |
| Em. Hughes Int. Soccer***   | 45,- |
| Off Imperium**              | 45,- |
| Panzerstrike*               | 69,- |
| Pool of Radiance***         | 69,- |
| Sentinel Worlds**           | 49,- |
| Star Trek                   | 49,- |
| Steel Thunder*              | 49,- |
| Ultima V***                 | 69,- |
| Wasteland**                 | 49,- |
| Gunship**                   | 49,- |
| Microprosa Soccer**         | 49,- |
| Pirates**                   | 49,- |
| Rad Storm Rising            | 49,- |
| Silent Service*             | 49,- |
| Stealth Fighter*            | 49,- |
| Hintbooks:                  |      |
| Bard's Tale III/II/II ja    | 29,- |
| Dragon Wars                 | 29,- |
| Zak McKracken               | 19,- |
| Curse of The Azure Bonds    | 29,- |
| Indiana Jones               | 17,- |
| Quest for: Cluas II         | 39,- |
| Starflight                  | 29,- |

## Atari ST Bestseller-Classics

|                |      |
|----------------|------|
| Battle Chess** | 69,- |
|----------------|------|

|                                 |       |
|---------------------------------|-------|
| Bomber*                         | 75,-  |
| Cheos Strikes Back***           | 69,-  |
| Conqueror**                     | 75,-  |
| Dungeon Master***               | 69,-  |
| F-16 Falcon**                   | 75,-  |
| F-16 Falcon Mission Disc**      | 59,-  |
| F-16 Combat Pilot**             | 75,-  |
| Great Courts*                   | 69,-  |
| Indiana Jones Adv***            | 69,-  |
| Iron Lord                       | 79,-  |
| Hard Drivin*                    | 59,-  |
| Maniac Mansion*                 | 79,-  |
| North & South**                 | 69,-  |
| Omaga**                         | 89,-  |
| Pirates**                       | 75,-  |
| Player Manager***               | 59,-  |
| Populous**                      | 69,-  |
| Populous Data Disc prom. Land** | 39,-  |
| RVF                             | 75,-  |
| Rainbow Islands**               | 59,-  |
| Rings of Medusa**               | 75,-  |
| Shoot'em up Const. Kit*         | 79,-  |
| Star Command**                  | 79,-  |
| STOS d:***                      | 109,- |
| Stunt Car Racer**               | 75,-  |
| TV Sports Football**            | 75,-  |
| Ultima V***                     | 89,-  |
| X-Out*                          | 59,-  |
| Xenon II: Megablast**           | 75,-  |

## Atari ST

|                       |       |
|-----------------------|-------|
| Armada*               | 79,-  |
| Austerlitz*           | 75,-  |
| Bloodwych*            | 75,-  |
| Bloodwych Data Disc** | 49,-  |
| Borodino              | 69,-  |
| Cabal**               | 79,-  |
| Chambers of Shaolin** | 59,-  |
| Full Metal Planet     | 69,-  |
| Ghostbusters II       | 69,-  |
| Ghouls'n Ghosts*      | 59,-  |
| Highway Patrol 2      | 69,-  |
| Hound of Shadow       | 79,-  |
| Intogram 3er Pack**   | 75,-  |
| Kaiser                | 99,-  |
| Manchester UTD        | 59,-  |
| Ninja Warrior**       | 59,-  |
| North Sea Inferno     | 39,-  |
| P-47                  | 75,-  |
| Rad Storm Rising      | 75,-  |
| Rock'n Roll           | 69,-  |
| SEUCK**               | 75,-  |
| Space Ace*            | 119,- |
| Space Coast III**     | 69,-  |
| Space Harrier II      | 59,-  |
| Summeradition*        | 69,-  |
| Super Cars*           | 59,-  |
| Twin World            | 59,-  |
| Unconquered*          | 59,-  |
| Westphaser            | 99,-  |
| Windwalker            | 69,-  |

## IBM

|                            |       |
|----------------------------|-------|
| 688 Attack Sub**           | 89,-  |
| Block Out*                 | 75,-  |
| Bomber*                    | 99,-  |
| Colonel's Bequest*         | 119,- |
| Curse of the Azure Bonds** | 79,-  |
| Death Track                | 69,-  |
| Dia Hard*                  | 75,-  |
| Dragons Lair               | 129,- |
| European Space Simulator   | 119,- |
| Great Courts               | 79,-  |
| Harpoon*                   | 119,- |
| Flight Simulator IV**      | 129,- |
| Flight IV Handbuch dr.     | 29,-  |
| Hard Drivin*               | 75,-  |
| Heroes Quest**             | 119,- |
| Indiana Jones Adv***       | 79,-  |
| Indianapolis 500**         | 79,-  |
| Knight of Legend**         | 89,-  |
| Leisuresuit Larry III**    | 119,- |
| M1 Tank Platoon**          | 99,-  |
| Mach Warrior*              | 89,-  |
| Populous**                 | 79,-  |
| Populous Data disc**       | 39,-  |
| Sm City*                   | 89,-  |
| Space Rogue**              | 79,-  |
| Starflight II**            | 79,-  |
| Stunt Car Racer            | 79,-  |

|                       |      |
|-----------------------|------|
| Sword of the Samurai  | 79,- |
| Tank**                | 99,- |
| Their Finest Hour**   | 89,- |
| TV Sports Football**  | 89,- |
| Wayne Gretzky Hockey* | 75,- |

Sierra Lösungsbücher

ja 19-

## Amiga Bestseller Classics

|                                 |       |
|---------------------------------|-------|
| Battle Squadron**               | 75,-  |
| Bomber*                         | 75,-  |
| Conqueror**                     | 75,-  |
| Drakkhan*                       | 79,-  |
| Dungeon Master 1MB**            | 79,-  |
| F-16 Falcon**                   | 79,-  |
| F-16 Mission Disc**             | 59,-  |
| F-16 Combat Pilot**             | 69,-  |
| Ghouls and Ghosts*              | 79,-  |
| Great Courts**                  | 69,-  |
| Hard Drivin**                   | 59,-  |
| Hound of Shadow*                | 69,-  |
| Indiana Jones Adv**             | 69,-  |
| Iron Lord*                      | 79,-  |
| It came from the Desert*        | 89,-  |
| Kaiser**                        | 109,- |
| Kick Off**                      | 49,-  |
| Kick Off Extra Time*            | 35,-  |
| Leisuresuit Larry II 1 MB**     | 99,-  |
| Maniac Mansion**                | 79,-  |
| Ninja Warriors**                | 59,-  |
| North & South**                 | 69,-  |
| Playar Manager***               | 59,-  |
| Populous**                      | 69,-  |
| Populous Data Disc prom. Land** | 39,-  |
| Rainbow Islands**               | 69,-  |
| Rings of Medusa**               | 79,-  |
| RVF**                           | 75,-  |
| Shadow of the Beast**           | 99,-  |
| Sm City 512 k**                 | 89,-  |
| Space Ace**                     | 119,- |
| Star Command**                  | 79,-  |
| Star Flight**                   | 69,-  |
| Stunt Car Racer**               | 75,-  |
| Swords of Twilight**            | 69,-  |
| TV Sports Football**            | 79,-  |
| TV Sports Basketball**          | 79,-  |
| Xenon II Megablast**            | 75,-  |
| X-Out**                         | 59,-  |

## Amiga

|                           |      |
|---------------------------|------|
| Armada*                   | 79,- |
| Austerlitz*               | 75,- |
| Block Out*                | 75,- |
| Bloodwych*                | 75,- |
| Bloodwych Data Disc**     | 49,- |
| Borodino                  | 79,- |
| Bundesteamanager*         | 69,- |
| Cabal**                   | 69,- |
| Chambers of Shaolin**     | 69,- |
| Europ Sp Sim              | 89,- |
| Full Metal Planet         | 89,- |
| Ghostbusters II           | 69,- |
| Gold of the Americas**    | 69,- |
| Gunship**                 | 79,- |
| Highway Patrol            | 69,- |
| Hound of Shadow*          | 75,- |
| Infestation               | 69,- |
| Kingdom of England        | 69,- |
| Lords of the Rising Sun** | 79,- |
| Manchester UTD            | 69,- |
| Muscle Cars               | 39,- |
| North Sea Inferno         | 39,- |
| Omaga**                   | 89,- |
| Operation Thunderbolt     | 69,- |
| Risk                      | 59,- |
| Rock'n Roll*              | 69,- |
| Scramble Spirits          | 59,- |
| Seven Gatas of Jambala    | 59,- |
| Space Coast III 1 MB**    | 69,- |
| Space Harrier II          | 59,- |
| Summeradition*            | 69,- |
| Super Cars*               | 59,- |
| Turn 4                    | 49,- |
| Twin World                | 69,- |
| Typhoon Thompson*         | 79,- |
| Westphaser                | 99,- |
| Windwalker*               | 89,- |

Anmerkung: Die so gekennzeichneten Spiele gefallen unseren Mitarbeitern besonders gut: 1 - 3 Sterne.

Achtung! Wir sind auch in Nürnberg. Große Filiale am Jakobsplatz, 2. U-Bahnhaltestelle Weißer Turm.  
Versandzentrale + Laden in München, S-Bahnhaltestelle Donnersbergerbrücke.

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

Versandbedingungen: Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen.

Versand per NN oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland), Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12,- DM Versandkosten.

Versandanschrift: Computershop/Gamesworld, Landsberger Str. 135, 8000 München 2 - Telefon München + Versand: 089/5 02 24 63

Fax: 089/5 02 67 67 - Telefon Nürnberg (Kein Versand): 09 11/20 30 28

# 0 89 / 5 02 24 63





# LDN IM APRIL

## Und er fliegt immer noch!

Ende 1986 schrieb eine Simulation Geschichte. Ihr Name: GUNSHIP von MICROPROSE. Hierbei wird der AH-64A Helikopter der amerikanischen Luftwaffe simuliert. Angeblich ist dies der gefährlichste Kampfhubschrauber der Welt. Wie dem auch sei, GUNSHIP, das Programm, ist eine der besten Simulationen überhaupt. Dies auch heute noch, obwohl die C-64-Version schon Ende 1986 veröffentlicht wurde. Von der „Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften“ (BPS) indiziert und dann wieder zum uneingeschränkten Verkauf freigegeben, sorgte es auch für eine gewisse Sensation.

**Programm:** Gunship, **System:** C-64 (Disk & Kassette), Apple II, Atari 800 XL/XE, ST, IBM, Amiga, **Preis:** Variiert je nach System und Datenträger, **Hersteller:** MicroProse.

Als Pilot hat man bei GUNSHIP die Wahl zwischen vier verschiedenen Kampfgebieten. Als da wären Südostasien, Zentralamerika, der Mittlere Osten und Westeuropa. Ein Trainingsgebiet in den USA steht auch noch zur Verfügung. In allen Gebieten wird gegen Equipment des Ostblocks gekämpft. Allerdings wird viel Wert auf Realität in Bezug auf die Steuerung des Vogels gelegt, nicht auf Zerstörung von Feinden. Klar, dies passiert, aber ganz ohne Action wäre auch eine Simulation etwas blöder, oder?

Wurde das Einsatzgebiet nun gewählt, werden zwei Aufträge zugeteilt, wobei es ein Primär-

und ein Sekundärziel gibt. So müssen feindliche Panzer, Bunker, Versorgungsdepots, Hauptkommandozentralen und anderes eliminiert werden. Hierbei gibt es eine Unmenge von verschiedenen Auftragskombinationen unterschiedlichen Schwierigkeitsgrades.

Sogar Nachteinsätze sind vorhanden. Langweilig wird es also nicht so schnell.

Um die Simulation für den Anfänger nicht allzuschwer zu machen, kann die Realitätsnähe verändert werden. Dies wirkt sich zum Beispiel auf das Wetter und die militärische Ausstattung des Feindes aus.

Wurde der Auftrag gewählt, wird die Maschine mit den nötigen Waffen ausgerüstet. Zu Verfügung stehen AIM-9L-Sidewinder-Raketen, 2,75"-FFAR-Geschosse, eine 30-mm-Bordkanone und die AGM-114A-Hellfire-Rakete. Für jedes der insgesamt 16 Feindgefahrte ist also etwas dabei, doch Vorsicht, es gibt auch amerikanische Panzer, Hubschrauber usw., die ebenfalls in den Gebieten operieren und die natürlich nicht abgeschossen werden sollten. Wurde ein Auftrag abgeschlossen, gibt es je nach Erfolg Auszeichnungen und Beförderungen. Diese sind allesamt grafisch gut dargestellt und werden selbstverständlich gespeichert, auch bei den Kassetten-

Versionen. Gibt es allerdings ein böses Ende, so kann es passieren, daß man zum Kartoffelschälen verknackt wird, und die Piloten-Karriere ist zu Ende.

GUNSHIP ist eine sehr komplexe Simulation, die durch die Menge von verschiedenen Missionen sicher nicht langweilig wird. Den Vogel fliegerisch zu beherrschen, verlangt auch einige Übung. Allerdings ist das Handbuch so hervorragend, daß es sogar einen Einblick in die Aerodynamik eines Helikopters gibt. So versteht man schnell, wie eine solche Maschine zu fliegen ist. Auch über sämtliche Kriegsmaschinerie werden ausführliche Informationen geliefert. Ein dickes Lob an den Hersteller, denn hier hat man sich offensichtlich viel Mühe gegeben. Auch die Grafik ist durch und durch sehr gut. Ausgefüllte 3D-Vektor-Grafik, die, sobald ein Objekt in Sichtweite kommt, sogar angezoomt wird, sorgt für eine recht hohe Realitätsnähe.

So kann ich GUNSHIP auch 1990 uneingeschränkt empfehlen. Zwar könnte die Grafik mittlerweile etwas schneller sein, doch ist sie mehr als gut. Der einzige Flugsimulator, der mir mehr Spaß macht, ist Falcon, doch GUNSHIP spiele ich immer noch oft und regelmäßig. Es ist und bleibt ein Programm, das den Spieler ständig in seinen Bann reißen kann und wird.

**ACHIM AMANN**



Immer noch ein Knüller – GUNSHIP

|                         |    |
|-------------------------|----|
| Grafik .....            | 9  |
| Handhabung .....        | 10 |
| Technik/Strategie ..... | 11 |
| Spielwert .....         | 11 |
| Preis/Leistung .....    | 11 |



# SIM CITY

## EUROCITY 2000

Die Klappe fällt, der Startschuß ertönt: ASM, BOMICO und INFOGRAMES suchen die perfekte EUROCITY 2000. Eure Aufgabe wird es nun sein, egal, auf welchem Rechner, die schönste, sauberste und „funktionierenste“ Stadt aufzubauen und auf Diskette zu save. Diese schickt ihr SIM-CITY-mäßig an unsere Adresse unter dem Kennwort: „EUROCITY 2000“. Tronic-Verlag, ASM-Redaktion, Stad 35, 3440 Eschwege. Der Einsendeschluß ist der 20. April 1990 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen! Der Beste möge gewinnen und entscheiden, in welcher Hauptstadt er ein Wochenende verbringen möchte.

- 1. Preis:** Wochenendreise in eine europäische Hauptstadt nach Wahl!
- 2. Preis:** Wochenende in Lyon, Besuch bei den INFOGRAMES-Leuten.
- 3. bis 20. Preis:** Saugute T-SHIRTS

INFOGRAMES



**BOMICO**

IHR SOFTWARE PARTNER

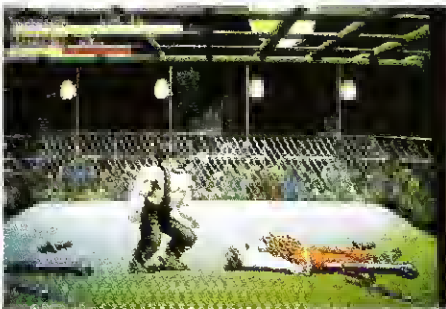
**MAXIS**





**Hallo Freaks!** Nach den großen Highlights, die uns die IMA schon in der letzten Ausgabe bescherte, geht's heute ohne Verschnaufpause weiter. Ich werde Euch die weiteren Neuheiten dieser Messe vorstellen und habe nun endlich auch einen ALIENS-Test für Euch. Die Betonung liegt diesmal bei den Actiongames (Ballerei, Prügelei), bei denen Ihr, das kann ich Euch versprechen, auf Eure Kosten kommen werdet! Auf geht's!

Michael Suck



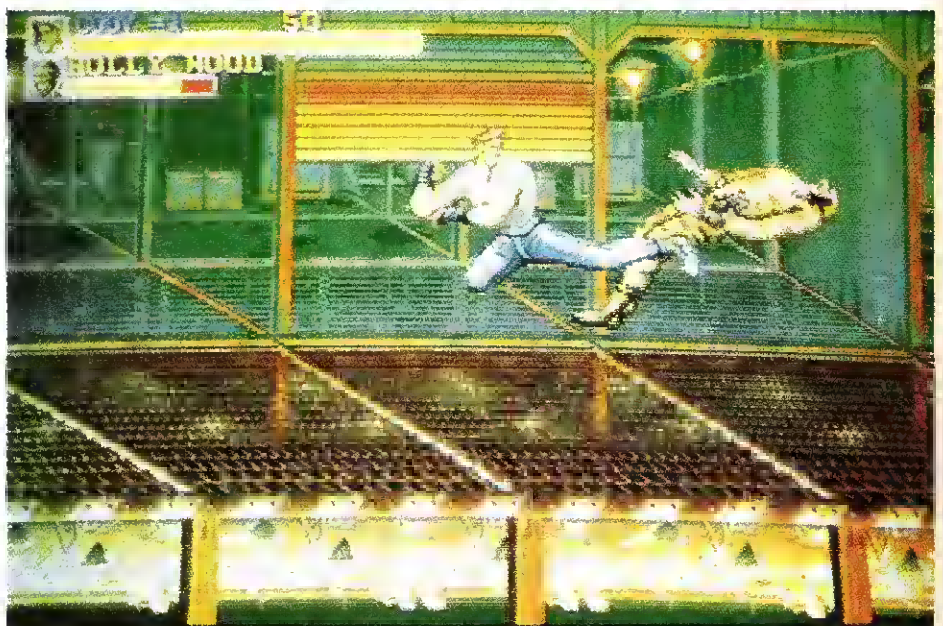
FINAL FIGHT von CAPCOM

Den Reigen eröffnet diesmal **CAPCOM** mit einer neuen Folge aus der Endlosserie „Hau weg, mach platt“. In den Hauptrollen: die drei Bodybuilder Guy, Cody, und Haggar (letzterer hat es sogar zum Bürgermeister gebracht!) und ihre Gegenspieler: Der böse Obermufti und seine bösen Untermufts, die die Tochter von Haggar genappt haben. Logo, daß es die Aufgabe des/der Spieler ist, das Mädel wieder zu entnapfen. Der Spielablauf ist dabei so altbekannt wie nur eben möglich und gleicht teilweise erheblich den guten, alten Klassikern *Double Dragon* und besonders *Crime Fighters*. Die sechs Levels scrollen meist horizontal durch (bis auf ein Fahrstuhllevel), wobei alle erscheinenden Feinde mit Fäusten, Messern, Stahlrohren oder ähnlichen Werkzeugen des täglichen Bedarfs umgehauen werden müssen. Am Ende eines Levels erscheint dann ein Endgegner (jaja...) und irgendwann der Big Boss – dann kann der **FINAL FIGHT** (so der Titel des Spiels) beginnen. Wie gesagt, auf neue Ideen wurde vollständig verzichtet. Doch dafür hat CAPCOM seine Grafiker anscheinend Tag und Nacht geknechtet, denn **FINAL FIGHT** stellt in puncto

Grafik alle seine Vorgänger in den Schatten. Die Grafiken sind üppig illustriert, abwechslungsreich und großzügig angelegt. Die einzelnen Levels spielen in der U-Bahn, einer Bar, einem Wolkenkratzergerüst, in einem Penthouse, einer Uferpromenade und einer verfallenen Straße. In den Backgrounds wurden noch diverse Extras versteckt, die das Leben erleichtern, wie z.B. eine Energieauffrischung, Bonuspunkte und Schlagwerkzeuge. Die Sprites selbst sind übrigens alle imposant groß, sehr farbig und hervorragend animiert. Und die gute Hardware sorgt dafür, daß die Bildschirmausgabe so gut wie nie langsamer

wird. Zum Abreagieren ist **FINAL FIGHT** also ein denkbar gut geeignetes Spiel, denn immerhin stimmen hier Grafik, Sound und Animation. Der Schwierigkeitsgrad ist zwar recht hoch, doch die guten Schlagtechniken ermöglichen eine hohe Spielbarkeit. Ach ja, eine Neuheit gibt's doch noch: In der ersten Bonusrunde müßt Ihr mit einem Baseballschläger ein Auto kurz und klein schlagen! Das sieht wirklich lustig aus, zumal's ein japanisches Fabrikat ist...

Auch **SETA** wandelt bei **META FOX** auf ausgetretenen Pfaden, denn hier ist vertikale Ballerei angesagt; ohne Umschweife, ohne





# IM BLICKPUNKT: CASTLE MASTER - ADVENTURE DER NEUEN ART?

**Programm:** Castle Master, **System:** Amiga, ST, **Preise:** noch nicht bekannt, **Hersteller:** Domark, London, England, **Muster:** gesehen, **Besonderheit:** Vorabversion.

Bei DOMARKs neuem Produkt **CASTLE MASTER** handelt es sich um ein Werk, das, wenn es am Ende stark genug sein wird, die Herzen der Adventure-Freunde höher schlagen läßt. Das, was ich bewundern konnte, reichte schonmal aus, um ins Schwärmen zu geraten. Nur muß ich mich ranhalten, da auch bereits Peter durchblicken ließ: „Man-ni, wenn das Ding kommt, möcht' ich's gerne testen.“ Mal sehen, wer sich durchsetzt!

Vielleicht gehen wir auch gemeinsam auf die Rettungsaktion der Prinzessin oder des Prinzen (vorher auswählbar im Sinne der Quotenregelung). Prinz/Prinzessin wurden nämlich vom bösen Magister aufs Schloß gebracht. Man hat nun die Aufgabe, sich in und um dem Schloß umzusehen, Dinge

**INCENTIVE**, Schöpfer der „Freescape“-Technik, haben ein **DOMARK**-Angebot dankend angenommen und ein Programm kreiert, das **DARKSIDE**-, **DRILLER**- und **TOTAL ECLIPSE**-Features mit herkömmlichem Adventure-Charakter verbindet. Heraus kam **CASTLE MASTER**, ein Game, das nicht nur durch die herrlichen 3D-Grafiken besticht, sondern auch „inhaltlich“ (knifflige Rätsel gilt es zu lösen!) äußerst interessant ist. Und: Es wird komplett in Deutsch erhältlich sein!



Konnte gefallen, der Blick ins Muster!

aufzunehmen und Gegenstände zu untersuchen.

Eine wahre Augenweide ist die fantastische 3D-Darstellung, die **INCENTIVE** eingebracht hat! Man fühlt sich irgendwie fast mittendrin im Adventure, wenn man Treppen rauf und runtersteigt oder einen Blick zur Ostseite von der Zugbrücke aus wagt.

Da es nun auch ein Adventure ist, müssen hier und da einige knifflige Rätsel gelöst werden, um letztendlich den Magister zu töten, um Prinz/Prinzessin zu retten. So macht Euch auf einige Knüddel-Verse gefaßt, denkt genau darüber nach und klammert auch die Möglichkeit eines Wortspiels nicht aus. Hier ein Beispiel: „Tief ist er, das ist klar, doch keiner kommt darauf!“ Des Rätsels Lösung... wird hier nicht verraten; Redaktionsgeheimnis. Ihr werdet sicherlich einiges geboten bekommen, das steht schon jetzt fest.

Das, was ich sah, war vielversprechend. **CASTLE MASTER** wird zunächst für Amiga und ST auf den Markt kommen. Der Erscheinungstermin (deutsche Fassung) steht noch nicht ganz fest. ASM wird berichten, das iss ja wohl klar!

**MANFRED KLEIMANN**

Wie gefallen Ihnen denn unsere aktuellen Preissenkungen?

## The Best.

Disk only, Preise in DM: 64 AM ST PC  
Mit #: für PC auch auf 3.5" lieferbar (mit angegeben)

|                              |     |    |     |
|------------------------------|-----|----|-----|
| 3-D TANK SIMULATION          | 65  | 53 | 65  |
| 3TH GEAR DRIVING             | 51  | 51 |     |
| 438 ATTACK SUBMARINE #       | 81  | 81 |     |
| AFTER THE WAR                | 41  | 65 | 65  |
| AIRBORNE RANGER              | 49  | 65 | 65  |
| ARIADA                       | 77  | 77 | 77  |
| AUSTERITZ 2.12.1805 #        | 68  | 68 | 68  |
| B.A.T.                       | 57  | 81 | 81  |
| BATTLE OF BRIT - FINEST H. # | 81  | 81 | 81  |
| BATTLE SQUADRON              | 68  |    |     |
| BEACH VOLLEY                 | 42  | 69 | 55  |
| BEVERLY HILLS COP            | 39  | 73 | 65  |
| BLACK TIGER                  | 41  | 57 | 57  |
| BLACK OUT (SUPER TETRIS)     |     |    |     |
| BOERSE FIEBER #              | 51  | 73 | 73  |
| BOMBER T.A.C. PSIM           | 51  | 77 | 81  |
| BORODINO (NAPOLEON 1812)     | 73  | 77 | 77  |
| BRUCE LEE LIVES I #          | 65  | 65 | 65  |
| BSS JANE SEYMOR              | 42  | 73 |     |
| BUDOKAN #                    | 73  | 73 | 73  |
| CADAVER                      | 73  | 73 | 73  |
| CARRIER COMMAND #            | 46  | 65 | 68  |
| CARTASCO                     | 65  | 51 | 73  |
| CHAMBERS OF SHAOLIN          | 39  | 68 | 73  |
| CHAMPIONS OF KRYN #          | 65  | 73 | 73  |
| CHASE HQ                     | 39  | 61 | 49  |
| CODENAME ICE MAN #           | 73  | 73 | 103 |
| CONQUEROR 3-D TANK #         | 73  | 73 | 73  |
| COURSE OF AZURE BONDS #      | 65  | 81 | 77  |
| CRAZY SHOT GALLERY           | 57  | 57 | 57  |
| DAMOCLES                     | 65  | 65 | 65  |
| DARK CENTURY                 | 62  | 62 | 62  |
| DAVID WOLF: SECRET AGENT     |     |    |     |
| DEATH RINGER                 | 73  | 73 | 73  |
| DOUBLE DRAGON 2              | 39  | 65 | 65  |
| DRAGON FLIGHT                | 41  | 70 | 65  |
| DRAGON WARS (ST 4)           | 41  | 81 | 81  |
| DRAGONS BREATH               | 85  | 85 |     |
| DRAGONS LAIR 2               | 119 |    |     |
| DRAGONS OF FLAME #           | 65  | 65 | 65  |
| DRAXXEN #                    | 68  | 68 | 69  |
| EMOTION                      | 73  | 73 | 73  |
| E.S.S. HERMES #              | 65  | 65 | 65  |
| EASTVS. WEST BERLIN 48 #     | 73  | 73 | 73  |
| ENTERPRISE                   | 41  | 57 | 51  |
| EPOCHS/ETERNAL #             | 49  | 73 | 73  |
| ESKIMO GAMES                 | 65  | 65 |     |
| F-16 COMBAT PILOT #          | 53  | 65 | 65  |
| F-29 RETALIATOR              | 62  | 51 |     |

|                              |     |     |     |
|------------------------------|-----|-----|-----|
| FACE OFF ISHOCKEY #          | 53  |     |     |
| FALCON F-16 2 INTRUDER       | 101 | 101 | 95  |
| FIRST CONTACT                | 73  | 65  |     |
| FI FLIGHT SIM. BOEING ATP #  |     |     | 122 |
| FI FLIGHT SIM. IV CONSTEST # |     |     | 115 |
| FI LIFO FLIGHT SIMUL.        |     |     | 95  |
| FRED                         | 95  | 95  | 98  |
| FULL METAL PLANET            | 65  | 65  |     |
| GHOST BLASTERS 2             | 39  | 65  | 77  |
| GOLD OF REAM                 | 73  | 73  |     |
| GREAT COURT TENNIS #         | 57  | 73  | 65  |
| GUNSHIP #                    | 51  | 65  | 95  |
| HARD DRIVEN SIMUL. #         | 31  | 47  | 62  |
| HARBOR 2 #                   | 41  | 73  | 73  |
| HARRICANA #                  | 73  | 73  | 73  |
| HARLEY-DAVIDSON ROAD #       | 65  | 65  | 65  |
| HARRIER COMBAT SIM.          | 68  | 68  | 68  |
| HEATWAVE OFFSHORE BOAT #     | 46  | 65  | 65  |
| HEROES OF LANCE              | 41  | 65  | 65  |
| HEROES QUEST #               | 95  | 103 |     |
| HOT ROD                      | 43  | 73  | 73  |
| IMPERIUM VON ROM             | 73  | 73  | 81  |
| INDIANA JONES ADVENTURE #    | 73  | 73  |     |
| INDIANAPOLIS 500 RACE #      |     |     |     |
| INTERPHASE                   | 68  | 68  | 68  |
| INTRUDER                     | 73  | 73  | 73  |
| IRON LORD #                  | 49  | 73  | 81  |
| ISHIDO                       |     |     |     |
| MAN-DE                       | 65  | 51  | 73  |
| KASER I (MB)                 | 111 | 113 |     |
| KICK OFF PLAYER MAN.         | 39  | 51  | 51  |
| KNIGHTS OF LEGEND            | 51  | 65  | 65  |
| LEGEND OF SWORD #            |     |     | 95  |
| LEISURE SUIT LARRY 3 #       |     | 81  | 81  |
| LOOM #                       |     | 73  | 73  |
| LOST DUTCHMAN MINE           | 57  | 73  | 73  |
| MANAC MANSION DTS. #         | 51  | 73  | 73  |
| MICROPROSE SOCCER            | 51  | 73  | 65  |
| MIDWINTER #                  | 65  | 65  | 95  |
| NINJA WARRIORS               | 41  | 55  | 57  |
| NO EXIT                      | 69  | 69  | 69  |
| NORTH & SOUTH #              | 35  | 55  | 55  |
| NUCLEAR WAR CONFLICT         | 73  | 73  | 73  |
| OKOPOLOPOLY SUPERSIM. #      |     |     | 144 |
| OIL IMPERIUM #               | 41  | 54  | 54  |
| OMEGA ROBOT TANK             | 52  | 77  | 77  |
| ORIENTAL GAMES               | 36  | 73  | 73  |
| P-47 THUNDERBOLD #           | 41  | 65  | 65  |
| PARR-DARKER RALLY #          | 68  | 68  | 68  |
| PHARAO DAY #                 | 73  | 73  | 73  |
| PIPMANJA #                   | 41  | 65  | 65  |
| POOL OF RADIANCE #           | 62  | 65  | 65  |
| POPULOUS #                   | 65  | 65  | 73  |

|                              |     |    |     |
|------------------------------|-----|----|-----|
| POWERDRIFT                   | 39  | 65 | 51  |
| PRESUMED GUILTY              | 51  |    | 73  |
| RAINBOW WARRIOR - GREENP.    | 39  | 65 | 65  |
| RAM ROD                      | 65  | 65 |     |
| RED STORM RISING #           | 49  | 65 | 95  |
| RED DANGEROUS #              | 39  | 65 | 65  |
| RINGS OF NEOLUSA             | 53  | 53 | 53  |
| ROCK & ROLL #                | 41  | 65 | 65  |
| ROLLER COASTER #             | 41  | 55 | 55  |
| SAMURAI #                    | 49  |    | 73  |
| SECOND WORLD                 | 73  | 73 | 73  |
| SHERMAN M4 TANK #            | 39  | 51 | 51  |
| SHINOBI - MASTER NINJA       | 49  | 65 | 57  |
| SILENT SERVICE #             | 45  | 68 | 65  |
| SINCEITY #                   | 79  |    |     |
| SPACE ACE I SUPER-PRIS I     |     |    |     |
| SPACE HARRIER 2              | 55  | 51 |     |
| SPACE QUEST 3 #              | 95  | 95 | 95  |
| SPACE ROGUE (ELITE 2)        | 51  | 77 | 77  |
| STAR COMMAND                 | 77  | 73 | 89  |
| STAR TREK 5 - FINAL FRONT. # | 65  | 65 | 77  |
| STARLIGHT 1                  | 41  | 65 | 73  |
| STARLIGHT 2 #                |     |    |     |
| STRIP POKER 2 COLLECT. #     | 37  | 32 | 32  |
| STUNT CAR RACES #            | 41  | 65 | 65  |
| SUPER CARS RACING            | 51  | 51 |     |
| SUPER PUFFYS SAGA #          | 41  | 73 | 73  |
| SUPER WONDERBOY              | 39  | 65 | 51  |
| TENNIS CLIP                  | 73  | 73 | 73  |
| TEST DRIVE 2 DUEL #          | 47  | 73 | 73  |
| THE CHAMP BOXING             | 41  | 65 |     |
| THE COLONELS BEQUEST #       |     |    |     |
| THE FINAL CHESSCARD          | 162 |    | 104 |
| THE PUNISHER LUNDGREN        | 41  | 65 | 65  |
| THE THIRDO COURIER #         | 41  | 65 | 65  |
| THE UNTOUCHABLES             | 38  | 61 | 55  |
| THEME PARK MYST.             | 73  | 73 | 73  |
| TITAN #                      | 39  | 65 | 51  |
| TONGUE OF FAT MAN            | 65  | 51 | 69  |
| TOOBIN #                     | 36  | 53 | 49  |
| TOWER OF BABEL               | 65  | 65 | 65  |
| TV SPORTS BASKETBALL         | 77  | 77 |     |
| ULTIMA 5                     | 65  | 77 | 65  |
| VENDETTA                     | 41  |    |     |
| VERMEER #                    | 73  | 73 |     |
| W. GRETZKY ICEHOCKEY         | 59  | 59 | 65  |
| WALL STREET WIZARD #         | 58  | 58 | 68  |
| WALL STREET                  | 42  | 73 | 73  |
| WAR OF LANCE                 | 76  | 76 |     |
| WATERLOO #                   | 68  | 68 | 68  |
| WEIRD DREAMS #               | 41  | 65 | 65  |
| WELTVERS (TETRIS 2)          |     |    | 81  |
| WEST PHASER & GUN #          | 96  | 96 | 96  |
| WILD STREETS                 | 39  | 65 | 65  |

|                         |    |    |    |
|-------------------------|----|----|----|
| WILHELM TELL CROSSBOW # | 41 | 57 | 57 |
| WINDWALKER #            | 51 | 77 | 81 |
| WINKES OF FURY          | 51 | 51 | 51 |
| WINNETOU #              | 49 | 65 | 65 |
| WOLFPACK #              |    |    | 95 |
| X-OUT                   | 41 | 57 | 57 |
| XENOMORPH               | 41 | 68 | 68 |
| XENON 2 - MEGABLAST     | 69 | 69 | 69 |
| XENOPHOBE #             | 39 | 65 | 65 |
| YUPPS REVENGE #         | 42 | 73 | 73 |
| ZAK MCKRACKEN #         | 57 | 73 | 73 |
| ZOMBIE                  | 41 | 73 | 73 |



Ja klar! Wir haben noch sehr viel mehr tolle Spiele, als das wir alle in dieser Anzeige unterbringen konnten! Fordern Sie die vollständige Liste aller Spiele für Ihren speziellen Computer-Typ an Ihre nächste FUNTASTIC-Liste kommt am 1. 5. 90 - und zwar absolut gratis!

Einige Titel dieser Anzeige sind nach Ankündigungen für die nächsten Wochen - diese neuesten Spiele sollten Sie jetzt sofort reservieren - Auslieferung nach Bestell-Datum! Bei uns kommt täglich neue Ware und alle Spiele, die Sie bei anderen kaufen, gibt's bei uns auch! Fast immer deutlich billiger - meistens auch noch schneller!

Bestellumfang = Versandtag. Garantiert! Soweit verfügbar Preisänderungen und Teillieferungen immer vorbehalten. Wir liefern schnellstens per Post / per Nachnahme + DM 7,- und ins Ausland (+14%, + DM 15,-). Drucklegung dieser Anzeige: 23. Feb. 90. Vorherige Anfragen und Preise werden dadurch ersetzt.



**FUNTASTIC ComputerWare**  
Fachversand GmbH  
Postfach 14 02 09  
Müllerstr. 44 (Kein Ladenverkauf)  
D - 8000 München 5  
Telefon 089 - 260 95 93  
Fax 089 - 26 81 38

Die Auswahl komplett - Alle Preise o.k. - Und der Service super. Wo gibt's mehr?  
Alle Original-Games der Top-Marken, viele mit der deutschen Anleitung. Alle mit der vollen Hersteller-Garantie.

Sie können jederzeit bei uns bestellen: von Montag - Freitag durchgehend ab 10.00 bis 17.00 Uhr live, zu allen anderen Zeiten nimmt unsere Maschine alle Ihre Bestellungen an. Bitte sprechen Sie deutlich. Danke.



## 100% FUNTASTIC ComputerWare





Neuheiten, ohne technische Meisterleistungen. Ein bis zwei Spieler steuern je ein Flugzeug und betrachten die acht Levels aus der Vogelperspektive. Abgeschossen werden müssen Panzer und andere Flugzeuge, bei denen zusätzlich noch die Gefahr des Rammens besteht. Das Flugzeug kann an manchen Stellen Symbole aufsammeln, die die eigenen Salven verbreitern, die Beweglichkeit verbessern, ein Dauerfeuer ermöglichen oder die Smart-Bombs auffüllen. Keine Frage, diese Features gab's schon tausendfach, was nicht heißen soll, daß man sie nicht wieder verwenden könnte. Was jedoch bei META FOX leider hinzukommt, ist der starre Spielablauf mit den immer gleichen Gegnern, die nur sehr gering ihre Angriffstaktiken variieren. Gleiches gilt für die Endgegner, die zum einen alle gleich aussehen, zum anderen nix anderes können, als blöde Streuschüsse loszulassen. Auch technisch ist META FOX lediglich Mittelmaß: Das Scrolling ist unsauber, die Sprites ruckeln beständig und ermüden die Augen, die Grafik wird von Level zu Level schlechter. Müde Hintergrundgrafiken und undefinierbare, unförmige



Action total bei AIR BUSTER von NAMCO

Riesenobjekte sind das einzige, was META FOX zu bieten hat. Einziger Lichtblick ist der Sound, der aus waschechtem japanischen Hard Rock besteht. Und bei den Endgegnern kommt sogar Gesang hinzu! Leider haben die Programmierer mit diesem ellenlangen Sample wohl den ganzen Speicher vollgeknallt, denn es gibt nur diesen einen Song! Und noch was: Sollten tatsächlich mal mehrere Objekte den Screen bevölkern, geht auch der Rechner ganz furchterregend in die Knie. Schade SETA, das war wohl nix!

In die hohen Lüfte geht es auch bei AIR BUSTER, einer Gemeinschaftsproduktion von KANEKO und NAMCO. Dieses Ballerspiel ist jedoch kaum mit META FOX zu verglei-

chen, denn was KANEKO/NAMCO bei AIR BUSTER geleistet haben, ist wirklich beeindruckend. Ein oder zwei Spieler (Zwei-Spieler-Modus möglich) steuern ihre kleinen Jets durch sechs Levels der absoluten Spitzenklasse. AIR BUSTER ist tatsächlich das pfiffigste Shoot-em-up seit langem, denn die Designer von KANEKO haben Überraschungen parat, die ich mir nie träumen ließ. Die gegnerischen Raum-



Mäßig: METAFOX von SETA.

schiffe oder was auch immer sind witzig gestylt und tauchen in unzähligen Ausführungen auf, wobei jede Formation ganz bestimmte Taktiken mit unterschiedlicher Gefährlichkeit besitzt. Beim Abschluß explodieren sie auch nicht, sondern schmieren brennend ab. Endlich mal ein neuer Effekt! Im übrigen ist die Grafik aller sechs Levels sehr gut und läßt die Arbeit der NAMCO-Grafiker erkennen, die immer diese Vorliebe für leicht knubbeliges High-Tech-Alien-Styling haben. Von KANEKO scheint jedoch die Idee gekommen zu sein, den Spieler mit Scrolling-Effekten kräftig zu verwirren. So gibt's im zweiten Level 'ne Art Achterbahnfahrt mit rasend schnellem Scrolling im besten Scramble-Stil. Heimtückische Verengungen, Verzweigungen und Zick-Zack-Kurven, angefüllt mit Gegnern und Bonus-

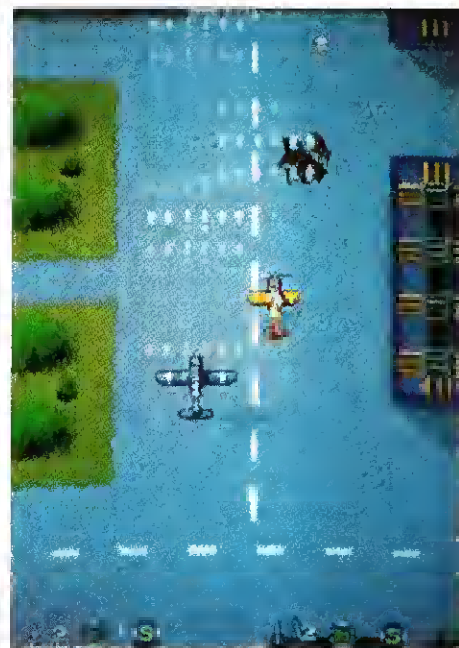


punkten, machen eine Riesengaudi! Die Härte ist jedoch das superschnelle Zweifach-Scrolling beim Endgegner, das sich entsprechend den Bewegungen des Endgegners in alle Richtungen bewegt. Ähnliche Effekte gibt's noch bei einem wunderschönen Steigflug in die Wolken und einem schrägen Abstieg in Techno-Pop-Tiefen. Da

wird Euch der Kopf schwinden! Eine andere Gemeinsamkeit gibt's in Level vier und fünf, die vom Hersteller mit „out of gravity“ betitelt wurden. Zurecht! Denn in diesen beiden Levels wird jede Steuerbewegung quasi endlos weitergeführt, das Schiff bewegt sich also andauernd! Ein netter Gag, der noch durch herumfliegenden Weltraumschrott verfeinert wird, denn das Manövrieren wird dann ganz schön schwierig!

Das Design von AIR BUSTER ist hervorragend und macht Laune. Jedes Level ist abwechslungsreich, die Grafik hervorragend, der Schwierigkeitsgrad angemessen hoch, der Sound in jedem Level ein Ohrenschmaus. Ein Powerschuß, der durch das längere Drücken der Feuertaste aufgeladen wird, sorgt im übrigen dafür, daß der Screen von kleineren Gegnern und Schüssen gesäubert wird. Allerdings muß sich dieser Schuß auch wieder entladen, so daß Ihr Euch diese Option für knifflige Szenen aufsparen solltet – denn davon gibt's echt genug! AIR BUSTER ist ein echter Hammer für die Ballerfans und dürfte die Spielhallen im Sturm erobern!

Der heiße Fight in den kühlen Lüften scheint momentan wieder richtig in zu sein, denn auch DATA EAST bringt mit VAPOR TRAIL seine Variante des postmodernen Luftkampfes heraus. Die Story ist dabei so aus-



tauschbar wie immer: Böse Außerirdische haben New York erobert, zwei Spezial-Düsenjäger sollen die Stadt retten. Alles klar? Was dann folgt, ist der übliche Reaktions-test für flinke Finger. Die Features: Sechs vertikal scrollende Levels, ein bis zwei Spieler, drei wählbare Flugzeuge, Endgegner von imposanter Größe, drei Extrawaffen, eine Superwumme. Zwei der Extrawaffen, nämlich die Missiles und der „Defend“-Schuß, sind allerdings reine Loserwaffen. Empfehlenswert sind lediglich die Power- und Speed-up's. Die Superwumme bringt's in jedem Fall, denn hier gibt's Dauerfeuer mit durchschlagender Power. Ansonsten bewegt sich VAPOR TRAIL ebenfalls auf dem schmalen Grat der Mittelmäßigkeit mit Tendenz in untere Regionen. Die Grafik ist teilweise recht gut, manchmal aber auch arg durchwachsen. Der Sound geht aufgrund der guten Effekte (E-Gitarre, Hi-Hat) in Ordnung. Absolut mies ist jedoch der







Hier einer der gut gestylten Endgegner in ALIENS von KONAMI.

hammerharte Schwierigkeitsgrad, mit dem selbst Profis den Frust bekommen werden. Alle Feinde, ob fliegend, stehend oder fahrend, ballern äußerst schnell und viel. Teilweise ist die Hektik so groß, daß absolut gar keine Chance besteht, heil aus dem Schlamm zu kommen. Wo bleibt da die Spielbarkeit? VAPOR TRAIL könnte ein stinknormales Ballerspiel sein, daß ein paar Märker lohnt, doch bei derart fiesen Feindformationen sollten großartige Investitionen in den ewig durstigen Münzschlitz vermieden werden.

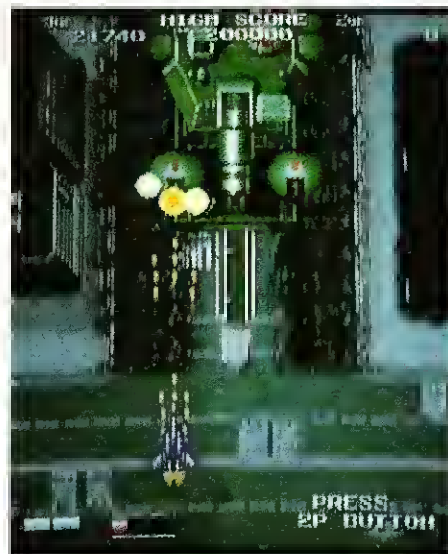
Wesentlich lohnender ist da schon unser letztes Spiel in der heutigen Ausgabe (ein würdiger Abschluß sozusagen). Mit ALIENS wagt sich KONAMI zum erstenmal an die Versoftung eines Spielfilmes. Eigentlich sollte ALIENS schon in der ASM 3 getestet werden, doch hat sich die Auslieferung in unsere Breiten etwas verzögert. Das Warten hat sich jedoch gelohnt, denn ALIENS ist einfach exzellent geworden. Zur Einstimmung gibt's einen schicken Vorspann mit digitalisierten Bildern aus dem Film sowie



Gefährlich: Fahrstuhlszene bei ALIENS.

eine pompöse, hervorragende Titelmelodie, danach erscheint der Schriftzug mit dem leuchtenden „I“. Auch während des Spiels hält sich KONAMI dicht an die Filmvorlage, denn die Aufgabe des/der Spieler ist es, das Aliennest auf der Kolonie Acheron aus-

zuräuchern. Zu dieser Kolonie ist der Kontakt seit geraumer Zeit abgebrochen, so daß man sich entschließt, eine Truppe von Space Marines (haha...) loszuschicken – im Film angeführt von Ripley (Sigourney Weaver), der Space-Amazone. Auf die hübsche Sigourney müssen wir bei KONAMIs Um-



Gewohnte Ballerei bietet DATA EAST mit VAPOR TRAIL.

setzung leider verzichten (das Mädel albert ja auch gerade mit den Ghostbusters umher), doch dafür gibt's zwei coole Soldiers mit Kopfmicros und heißen Feuerwaffen. Die beiden haben nur ein Ziel: Sie müssen die schier unendliche Zahl der Aliens vernichten und das Nest der Königin vernichten, die diese Viecher ohne Ende produziert. Im Film war das die reinste Schlacht, gruselig und matschig. Nicht anders das Spiel! Die Alien-Sprites sehen herrlich aus, sind recht groß geworden und wurden noch um einige ZombieVarianten erweitert. Diese Zombies sowie die diversen Endgegner der sechs Levels gab's im

Film zwar nicht, doch das fällt wohl unter die „künstlerische Freiheit“ des Herstellers. Macht ja auch nix, denn nunmehr können die beiden Helden mit ihren Wummen noch ein bißchen mehr zerbröseln. Vier verschiedene Waffen können in den Power-Boxen gefunden werden: Ein Raketenwerfer, eine 3-Wege-Wumme, ein Flammenwerfer und die normale Knarre, wobei fast alle Waffen löblicherweise über ein Dauerfeuer verfügen. Zusätzlich gibt's noch zwei Sorten von Bomben, die für Ordnung auf dem Screen sorgen, wenn's richtig abgeht. Die Bomben werden durch gleichzeitiges Drücken beider Feuerknöpfe aktiviert, während ansonsten mit den Feuerknöpfen liegend bzw. stehend geschossen wird. Die Levels scrollen dabei horizontal und vertikal durch. In die Tiefe wird bei einigen Endgegnern geballert oder bei der Fahrt mit einem Schlitten durch Verbindungsröhren der Kolonie. Gerade diese Sequenz ist KONAMI super gelungen und macht Fun. Überhaupt gebührt den Grafikern dieses Spiels ein Riesenlob, denn jedes Level bewahrt die düstere, gruselige Stimmung des Films mit



farbenfrohen bis ekligen Grafiken (auch die eingesponnen Opfer sind drin (die Szene mit dem Bauch und plopp...)). Ob es nun die schleimigen Alien-Eier sind, die Königin innerhalb eines Stahlgerippes oder das Gewitterleuchten an der Planetenoberfläche – man merkt an jeder Stelle des Spiels, daß die KONAMI-Leute den Film genau unter die Lupe genommen haben. Der Sound tut sein übriges, denn die verwendeten Instrumente und Effekte sowie die aufreizenden Kompositionen sind erste Sahne und fast schon Standard bei KONAMI-Spielen.

Den Spielablauf mag man dahingegen abgeschmackt finden, doch ALIENS ist schlicht und einfach ein faires (spielbares) Actionspiel mit vielen Höhepunkten. Um die Motivation zu halten, wurden einige Geschicklichkeitstests eingebaut, bei denen der Spieler Säureflecken ausweichen, an defekten Gasleitungen warten und einen Radarschirm genauestens beobachten muß, um weiterzukommen. Sogar die Szene, in der Ripley in einem Minenroboter gegen die Königin kämpft, wurde originalgetreu übernommen. Da ist es nur natürlich, daß dieses Monster wie im Film durch die Luftschleuse herausgeworfen werden muß. Wer also eine originalgetreue, spannende, technisch perfekte Umsetzung eines Kinohits sucht, liegt bei ALIENS genau richtig, denn KONAMI machte aus dem Filmhit einen Spielhit!

Wie denn, das reicht Euch alles immer noch nicht? Aber uns! Wer wissen will, was es demnächst noch so alles an Neuheiten in den Spielhallen geben wird, sollte halt die nächste ASM lesen. Bis dann!



# Microwelle

**Hallo Leute!** Herzlich willkommen bei einer weiteren Folge der beliebten Reihe „Microwelle“. In den Hauptrollen: Ein gestreßter ASM-Redakteur (ich!), die deutsche Bundespost und die Schar der unbekannten Helden (Programmierer), die den Kampf gegen die Profis aufnehmen, um selber welche zu werden. Ist das nicht toll? Ganz im Ernst: Wir freuen uns über jedes Programm, das Ihr an uns schickt, denn diese Rubrik ist ganz allein für EUCH!!! Ein ganz besonderes Lob geht heute an die Amiga-Programmierer, die uns endlich massig Stoff schicken – siehe unten. Weiter so, Deutschland!

**Programm:** Charly, **System:** Amiga, **Autor:** Erwin Kloibhofer, Treiskirchen.

Der letzte Satz des Vorspanns ist nicht so ganz richtig, denn schließlich wollen wir niemanden ausgrenzen. Bestes Beispiel für Glasnost in der ASM ist unser heutiges Programm, denn der Autor Erwin Kloibhofer stammt aus Treiskirchen, und das liegt (bekanntlich?) in Österreich.

Die Handlung von CHARLY dürfte bekannt und somit keinesfalls neu sein – aber die Ausführung ist beispielhaft. Im Spiel geht's nämlich schlicht und ergreifend darum, verstreut herumliegende Fässer in ihre Stellplätze zu schieben. Der Witz an dieser uralten Idee: Durch die plattformmäßige Aufteilung des Spielfeldes mit Hindernissen und Begrenzungen bedarf es viel Überlegung, um die Tonnen nicht in Sackgassen zu schieben oder sich selbst den Weg zu verbauen. Denn: Geschoben werden können die Tonnen nur einzeln, und das Ziehen wird durch eine gefüllte „Gasflasche“ auf einige Züge begrenzt. Wie gesagt, die Spielidee ist simpel und wurde schon öfters verwendet, doch die Knifflerei macht tierisch viel Spaß und fördert die Motivation über viele Levels hinweg. Angereichert wurde CHARLY (hab' übrigens keine Ahnung, was der Name soll...) noch mit ein paar Extras, die Euch das Spielerleben versüßen und erschweren können. Auf der positiven Seite stehen die Symbole für Nachfüllflaschen, Bonusleben, Bonuspunkte, Erhöhung des Zeitlimits und die Geschwindigkeitserhöhung der Spielfigur. Als fieses Hindernis gibt's dahingegen rissige Plattformsteinchen, die unter dem Helden zerbrechen und diesen



## ● So wird's gemacht!

Vielleicht hat dieser Test ja den einen oder anderen von Euch dazu animiert, auch was Eigenes auf die Beine zu stellen, sei es nun ein Action-Game, ein Adventure oder eine Simulation. Wir hoffen auf rege Teilnahme an unserer Microwellen-Action, und vielleicht gelingt Euch der große Wurf mit Eurer Eigenproduktion.

Wer also glaubt, etwas Gutes „auf der Pfanne“ zu haben, der sollte schleunigst mit uns Kontakt aufnehmen oder sein Programm am besten gleich zur ASM-Redaktion schicken. Wichtig sind eine ausführliche Programmbeschreibung und natürlich die Angaben zur Person des Programmierers. Wir setzen selbstverständlich voraus, daß es sich bei allen Einsendungen um selbsterstellte Programme handelt, die frei sind von Rechten Dritter.

in die ewigen Abgründe schicken. Also, aufpassen und nicht so gierig auf die Boni schießen! Abgerundet wird die fröhliche Schieberei durch nett gestylte Grafiken, einen gut komponierten Sound und einige Serviceleistungen, die nun auch nicht jedes Programm bietet. Die Plattform sieht zwar aus, wie Plattformen eben aussehen, doch der Farbverlauf und einige nette Leuchteffekte an den Umrundungen machen schon was her. Der wirklich hörens-werte Sound, bestehend aus gut zusammengestellten Instrumenten und einer groovigen Melodie, kann sogar stufenlos leiser und lauter gestellt werden. Der beste Service ist jedoch zweifellos der Leveleditor, mit dem der Phantasie keine Grenzen gesetzt sind. Alle Bestandteile des Spieles (Steinchen, Tonnen, Boni, etc.) können aus einem übersichtlichen Menü ausgewählt, mit der Maus gesetzt, die fertigen Levels ausprobiert und abgespeichert werden.

Was will man noch mehr? CHARLY mag zwar nicht der passende Name für dieses Spiel sein, doch das Spielprinzip kommt super rüber. Der Schwierigkeitsgrad der vordefinierten Levels ist zwar recht hoch, doch schließlich macht die Übung den Meister – vom Himmel ist ja angeblich noch keiner gefallen... msu

**TRONIC VERLAG  
ASM-REDAKTION  
KENNWORT:  
MICROWELLE  
POSTFACH 870  
3440 ESCHWEGE**





## Microwelle



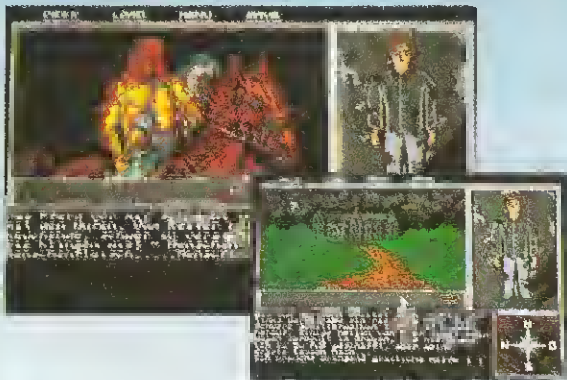
# 3001

Spannendes Strategiespiel – wer wird die Macht in der Galaxis erringen?

- 1 Spieler
- Actionsequenzen
- Viele Strategiefunktionen
- Äußerst spielstarke Computergegner
- Digitalisierte Grafiken
- vorgestellt in ASM 11/89

Für: AMIGA, Preis: 25,- DM

Best.-Nr. A7189



## TWILIGHT WORLD

Das deutsche Horroradventure – gefährliche Parallelwelten, düstere Ritter, Monster, Sümpfe usw.

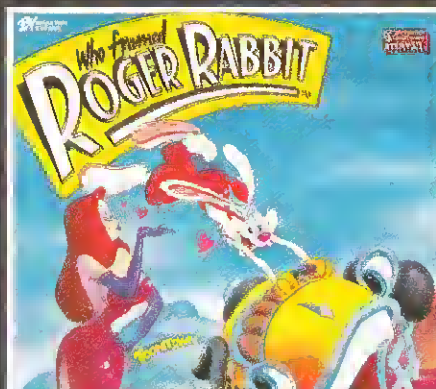
- 50 tolle Illustrationen
- komplett deutsch
- komfortable Icon-Steuerung per Maus
- Ausführliche Beschreibungen
- vorgestellt in ASM 6+7/89

Für: ATARI ST (Farbe), Preis: 25,- DM Best.-Nr.: ST-0789

Bestellungen: Tronic-Verlag, Versand-Service, Postfach 870, 3440 Eschwege. Zahlungsweise: Bei Vorkasse entstehen keine weiteren Kosten. Bei NN + NN-Gebühr. Nachnahme ins Ausland nicht möglich.

## Postermappe

5 verschiedene Motive,  
Maße ca. 42 x 55 cm,  
incl. 1 Megaposter



◀ Roger Rabbit

Empire Strikes Back



### Sammelordner

zum Archivieren der heißbegehrten ASM-Zeitschriften. In diesen Ordner passen alle 10 Ausgaben eines Jahres. Material: feste PVC-Folie. Einfache Handhabung. Farbe Gelb

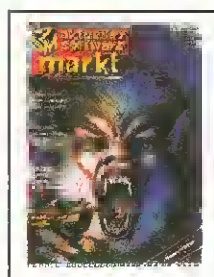
Nur  
DM 15,-



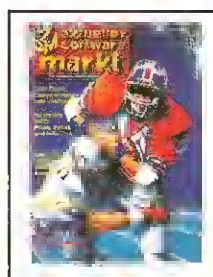


# IHRE ASM-SAMMLUNG IST UN-

Alle Ausgaben sind nur in einer begrenzten Anzahl vorhanden. Geliefert werden kann nur, solange der Vorrat reicht! **Achtung:** ASM-Hefte bis einschl. Ausgabe Nr. 9/89 sind zum Stückpreis von 6,50 DM, ASM-Hefte ab Ausgabe Nr. 10/89 zum Stückpreis von 7,50 DM, zu beziehen! Den Stückpreis der Sonderausgaben entnehmen Sie bitte den entsprechenden Ausgabennummern!



10/87



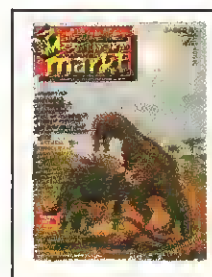
11/87



9/88



10/88



11/88



12/88



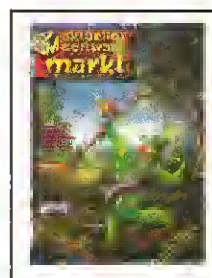
1/89



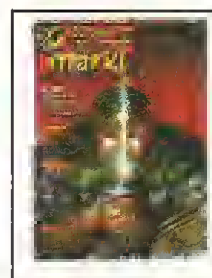
2/89



3/89



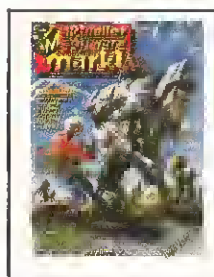
4/89



5/89



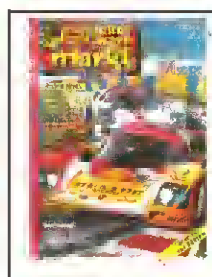
7/89



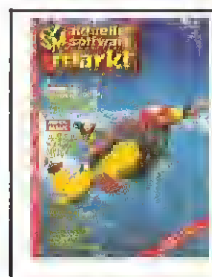
9/89



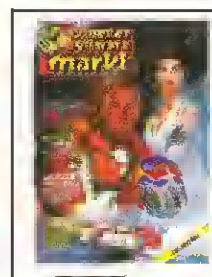
10/89



11/89



12/89



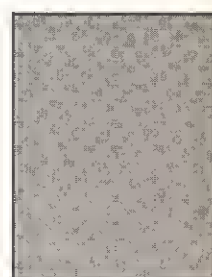
1/90



2/90



3/90





# VOLLSTÄNDIG



Wir bieten Ihnen die Gelegenheit,  
Ihre ASM-Sammlung zu  
komplettieren.

## SONDERHEFTE:



Nr.1 DM 9,80



Nr.2 DM 7,50



Nr.3 DM 7,50



Nr.4 DM 4,50



Nr.5 DM 7,50



Nr.6 DM 7,50



Nr.7 DM 7,50



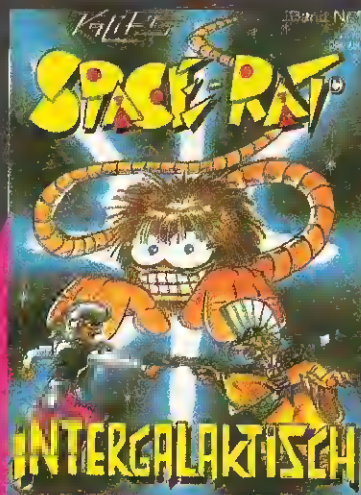
### Zahlungswise:

Nur per Vorkasse  
(Verrechnungsscheck oder  
Bargeld)!  
Nachnahmebestellungen  
sind nur bei Bestellungen  
ab 3 Exemplaren möglich.

### Anschrift:

Tronic-  
Verlagsgesellschaft mbH,  
Versand-Service,  
Postfach,  
3440 Eschwege.  
Absender nicht vergessen!

## JETZT AUCH IM HANDEL ERHÄLTlich!



DM 7,80

Das Buch!  
120 Seiten!  
Space-Rat  
Intergalaktisch

Kosmisch komisch!  
Galaktisch-genial!  
Universell  
unterhaltsam!  
Fünfdimensional  
fantastisch!  
Urknallend  
unglaublich!

Noch ein Buch!  
100 und mehr  
Seiten! Das neue  
Computerhaßbuch

Haarsträubend  
häßlich.  
Abgrundtief  
abartig!  
Kompromißlos  
neurotisch!  
Unsagbar  
unanständig!



DM 7,50

Bestellungen nur per Vorkasse (Scheck oder Bargeld) an: Tronic-Verlagsgesellschaft mbH, Stad 35, 3440 Eschwege





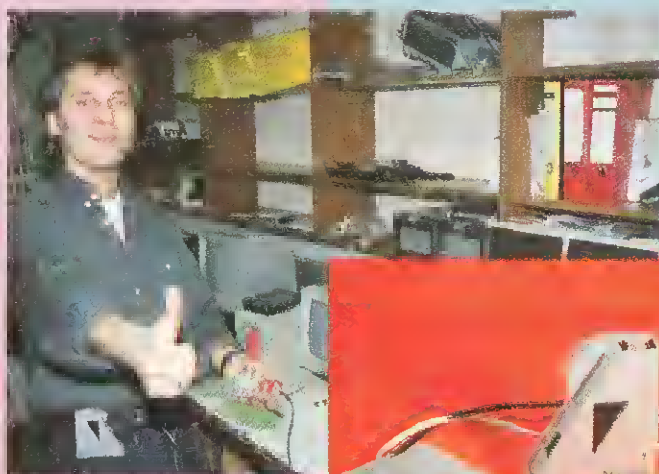
1 CD-Player zu gewinnen!

Jeder Leser, der dieses ASM-Schnippelchen auf eine frankierte Postkarte klebt und diese bis zum 15. 4. 1990 an die untenstehende Adresse schickt, kann einen CD-Player gewinnen! (Rechtsweg ausgeschlossen!)

ASM-Redaktion, Tronic-Verlag,  
Postfach 870, Kennwort: „Schnippelchen“, 3440 Eschwege



# WOW!



Wir wissen nicht, was dieser junge Mann empfiehlt – wir empfehlen FREEDOM CONTROL! Für den optimalen Spielspaß!

Das ist die Krönung, der Gipfel, der Hammer – das ist revolutionär! Endlich Schluß mit Kabelsalat; endlich freies, ungestörtes Spielen. Mit der FREEDOM CONTROL, der Joystick-Fernbedienung, fallen alle Grenzen. Anschließen und wohlfühlen – so schön kann das Leben sein! Die FREEDOM CONTROL – klein, handlich, drahtlos, für ein oder zwei Spieler, Autofeuerfunktion inbegriffen! Anschließbar an Atari, ST, Amiga, C-64, Amstrad, Spectrum, MSX. Und: Die FREEDOM CONTROL paßt zu jedem Joystick.

## SEID IHR SCHARF AUF DAS DING?

Kein Problem!  
Die FREEDOM CONTROL kommt auch zu Euch nach Hause, wenn Ihr einen neuen ASM-Abonnenten werbt und müde 25 Mark zuzahlt. Das ist doch ein Angebot, oder? Einfach den Coupon ausfüllen und einsenden an:

TRONIC-Verlag,  
ABO-Service.  
Postfach 870,  
3440 Eschwege

### Bitte beachten:

Neuer Abonnent und Prämienempfänger dürfen nicht ein und dieselbe Person sein!

Ich habe den neuen Abonnenten geworben!  
Bitte liefern Sie mir dafür:

☐ Die Joystick-Fernbedienung bei nur 25,- DM Zuzahlung

Ja, ich abonniere „Aktueller Software Markt“ zum nächstmöglichen Termin zum Preis von 67,50 DM (10 Ausgaben) für mindestens ein Jahr. Bei Lieferung ins Ausland beträgt der Jahrespreis 79,50 DM. Das Abonnement verlängert sich nur dann um ein weiteres Jahr, wenn nicht 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

☐ gegen Rechnung

☐ gegen Vorkasse

☐ Bargeldlos durch Bankeinzug

Konto-Nummer

Bankleitzahl

Bankinstitut

Datum

Unterschrift

Garantie. Mir ist bekannt, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen beim Verlag widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Dies bestätige ich durch meine 2. Unterschrift.

Datum

Unterschrift

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Datum

Unterschrift



## Die gesammelten Werke – ASM 4/90

| Hit Titel                       | Ausg. | S.  | Rubrik     | Hit Titel                        | Ausg. | S.  | Rubrik     | Hit Titel               | Ausg. | S.  | Rubrik     |
|---------------------------------|-------|-----|------------|----------------------------------|-------|-----|------------|-------------------------|-------|-----|------------|
| 30 Games on CD                  | 02/90 | 100 | Action     | * Hard Drivin'                   | 01/90 | 28  | Action     | Postman Pat             | 03/90 | 28  | Action     |
| Aquonaut                        | 02/90 | 41  | Action     | Hardball II                      | 01/90 | 49  | Sport      | * Powergolf (PC Engine) | 01/90 | 61  | Sport      |
| Armada                          | 02/90 | 84  | Strategie  | Harley Davidson                  | 03/90 | 40  | Action     | * Presumed Guilty       | 02/90 | 103 | Strategie  |
| Asterix – Operation Hinkelstein | 01/90 | 46  | Action     | Simulator                        | 02/90 | 72  | Strategie  | * Rainbow Islands       | 03/90 | 16  | Action     |
| * Asterix                       | 03/90 | 70  | Strategie  | Hewellien Odyssey                | 02/90 | 77  | Strategie  | Resolution 101          | 01/90 | 101 | Blickpunkt |
| Axel's Magic Hammer             | 01/90 | 8   | Action     | Heavy Unit (PC Engine)           | 03/90 | 78  | Action     | Ritter                  | 01/90 | 88  | Strategie  |
| Bed Company                     | 01/90 | 33  | Action     | * Hero's Quest                   | 01/90 | 104 | Adventure  | * Robo Kid (PC Engine)  | 03/90 | 79  | Action     |
| Bad Street Brawler              | 02/90 | 11  | Action     | Hyper Loadrunner                 | 01/90 | 57  | Action     | Samantha Fox Strip      | 01/90 | 172 | Oldie      |
| Besebel (Gameboy)               | 01/90 | 57  | Sport      | (Gameboy)                        | 03/90 | 82  | Blickpunkt | Poker                   | 01/90 | 60  | Action     |
| Basketball Nightmere            | 01/90 | 62  | Sport      | Imperium                         | 02/90 | 48  | Sport      | * Scramble Spirits      | 01/90 | 60  | Action     |
| (Sega Master)                   | 01/90 | 18  | Action     | * Indianapolis 500               | 01/90 | 30  | Action     | (Sega Master)           | 02/90 | 36  | Action     |
| * Battle Squadron               | 02/90 | 47  | Action     | * Infection                      | 02/90 | 117 | Blickpunkt | * Shark                 | 01/90 | 38  | Action     |
| Beverly Hills Cop               | 01/90 | 94  | Strategie  | * Infestation                    | 01/90 | 14  | Action     | Sideshow                | 02/90 | 16  | Action     |
| * Blue Angel '89                | 03/90 | 84  | Action     | * Interphase                     | 01/90 | 96  | Strategie  | Skidoo                  | 02/90 | 29  | Action     |
| * Blue Lightning (Lynx)         | 02/90 | 50  | Sport      | Iron Lord                        | 02/90 | 6   | Action     | Snare                   | 02/90 | 8   | Action     |
| Bodo Ilgner's                   | 02/90 | 79  | Sport      | * I came from the Desert         | 03/90 | 73  | Sport      | Space Ace               | 01/90 | 17  | Action     |
| Super Soccer                    | 02/90 | 100 | Adventure  | John Elway's                     | 02/90 | 49  | Sport      | Space Rogue             | 03/90 | 48  | Action     |
| Borodino                        | 02/90 | 14  | Action     | Quarterback                      | 01/90 | 10  | Action     | Spooked                 | 01/90 | 91  | Strategie  |
| Breach 2                        | 02/90 | 56  | Sport      | John Lowe's Ultimate             | 01/90 | 128 | Adventure  | Star Command            | 02/90 | 152 | Strategie  |
| Brüder Lee Live                 | 01/90 | 76  | Sport      | Darts                            | 02/90 | 85  | Strategie  | * Star Flight           | 02/90 | 153 | Strategie  |
| * Budokan                       | 03/90 | 93  | Sport      | Jumping Jack Son                 | 01/90 | 8   | Action     | * Star Flight 2         | 01/90 | 65  | Action     |
| Bull Fight (PC Engine)          | 03/90 | 76  | Sport      | Keat the Thet                    | 01/90 | 50  | Sport      | Star Voyager (NES)      | 01/90 | 44  | Action     |
| * California Games (Lynx)       | 03/90 | 158 | Blickpunkt | Kenny Dalglish Soccer            | 02/90 | 53  | Sport      | Starblaze               | 01/90 | 30  | Action     |
| Cartooners                      | 02/90 | 108 | Adventure  | Match                            | 02/90 | 83  | Action     | * Startrek V            | 03/90 | 48  | Action     |
| Change                          | 01/90 | 40  | Action     | Kick Off - Extra Time            | 02/90 | 8   | Action     | Street Cred Boxing      | 03/90 | 34  | Action     |
| Chaos strike back               | 02/90 | 32  | Action     | Knight Rider (PC Engine)         | 02/90 | 85  | Strategie  | Street Rod              | 03/90 | 16  | Blickpunkt |
| * Chase H.O.                    | 02/90 | 80  | Strategie  | Knightrider                      | 02/90 | 74  | Action     | Stryx                   | 03/90 | 14  | Action     |
| Chicago 90                      | 02/90 | 47  | Action     | Kreuz As Poker                   | 02/90 | 34  | Action     | Stryx                   | 03/90 | 18  | Action     |
| Cleodo Master Detective         | 02/90 | 90  | Blickpunkt | * Kuyaku (Sega Master)           | 02/90 | 86  | Strategie  | * Super Cars            | 01/90 | 61  | Sport      |
| Cobra Force                     | 03/90 | 34  | Action     | Lancaster                        | 02/90 | 38  | Action     | Super Meesters          | 01/90 | 38  | Action     |
| Crazyshot                       | 03/90 | 90  | Blickpunkt | Le Feliche Maye                  | 02/90 | 110 | Adventure  | Super Wonderboy         | 01/90 | 39  | Action     |
| Creation                        | 01/90 | 39  | Action     | Legend                           | 03/90 | 114 | Kopfnuß    | Switchblade             | 02/90 | 78  | Strategie  |
| Darius +                        | 03/90 | 98  | Action     | * Leisure Suit Larry III         | 02/90 | 8   | Action     | Sword of the Samurai    | 02/90 | 42  | Action     |
| Dark Century                    | 01/90 | 90  | Strategie  | * Leisure Suit Larry III         | 03/90 | 112 | Adventure  | Take'em out             | 03/90 | 47  | Action     |
| Day of the Pharaoh              | 02/90 | 101 | Adventure  | Lines + Napoleon                 | 03/90 | 134 | Oldie      | Tenium                  | 02/90 | 92  | Action     |
| Day of the Viper                | 01/90 | 60  | Action     | Lords of Chaos                   | 02/90 | 54  | Sport      | Tatsumi (Sega Mega)     | 01/90 | 57  | Sport      |
| Dead Angel                      | 03/90 | 122 | Action     | MacAdam Bumper                   | 02/90 | 67  | Strategie  | Tennis (Gameboy)        | 03/90 | 157 | Microw.    |
| (Sega Master)                   | 02/90 | 107 | Strategie  | Magik Johnson's                  | 02/90 | 28  | Action     | Terror Limer            | 01/90 | 43  | Action     |
| Deathtrap                       | 03/90 | 6   | Action     | Basketball                       | 02/90 | 10  | Action     | Terry's Big Adventure   | 03/90 | 105 | Blickpunkt |
| Deluxe Strip Poker              | 03/90 | 9   | Action     | Magie Lines                      | 02/90 | 69  | Strategie  | TFMX                    | 03/90 | 109 | Adventure  |
| * Die Hard                      | 02/90 | 33  | Action     | Magnum 4                         | 03/90 | 53  | Sport      | * The Colonel's Bequest | 01/90 | 106 | Adventure  |
| Doraemon (PC Engine)            | 02/90 | 46  | Action     | Maze Mania                       | 02/90 | 8   | Action     | * The Hounds of Shadow  | 01/90 | 44  | Action     |
| Double Dragon II                | 03/90 | 33  | Action     | Mech Warrior                     | 03/90 | 82  | Strategie  | Jambala                 | 01/90 | 168 | Microw.    |
| Dr. Doom's Revenge              | 02/90 | 54  | Action     | * Microsoft Flight-simulator 4.0 | 03/90 | 12  | Action     | The Silent Death        | 03/90 | 80  | Action     |
| Dragon Fighter                  | 02/90 | 97  | Adventure  | Midwinter                        | 02/90 | 10  | Action     | * The Super Shinobi     | 01/90 | 107 | Adventure  |
| (PC Engine)                     | 02/90 | 106 | Blickpunkt | MIG 29 Soviet Fighter            | 02/90 | 69  | Strategie  | (Sega Mega)             | 02/90 | 73  | Action     |
| Dragon Wars                     | 03/90 | 102 | Adventure  | Mindbender                       | 02/90 | 53  | Sport      | The Third Courier       | 01/90 | 108 | Adventure  |
| Dragon's Breath                 | 03/90 | 96  | Adventure  | Minos                            | 01/90 | 65  | Action     | Thunderchopper          | 01/90 | 150 | Action     |
| Dragon's Breath                 | 01/90 | 92  | Strategie  | Monster Party (NES)              | 01/90 | 57  | Action     | Time                    | 01/90 | 58  | Sport      |
| Drakken                         | 02/90 | 117 | Blickpunkt | Moonwalker                       | 02/90 | 42  | Action     | Tom & Jerry II          | 01/90 | 42  | Action     |
| Orivin' Force                   | 02/90 | 98  | Adventure  | Motocross (Gameboy)              | 02/90 | 89  | Strategie  | Tommy Lasorda Baseball  | 03/90 | 66  | Strategie  |
| Dungeon Quest                   | 03/90 | 95  | Action     | Motocycle (PC Engine)            | 03/90 | 29  | Action     | Travis                  | 02/90 | 86  | Strategie  |
| * Electrocop (Lynx)             | 02/90 | 78  | Strategie  | Moving Target                    | 02/90 | 108 | Adventure  | Trivial Pursuit         | 02/90 | 134 | Oldie      |
| European Space                  | 03/90 | 74  | Sport      | Myth                             | 03/90 | 8   | Action     | Turbo Out Run           | 01/90 | 48  | Sport      |
| Simulator                       | 02/90 | 74  | Strategie  | Neutopia (PC Engine)             | 02/90 | 109 | Adventure  | Turn It                 | 01/90 | 87  | Strategie  |
| F1 Triple Battle                | 02/90 | 78  | Sport      | Never Mind                       | 02/90 | 105 | Blickpunkt | Tueker                  | 01/90 | 32  | Action     |
| (PC Engine)                     | 02/90 | 88  | Strategie  | Ninja Warriors                   | 02/90 | 15  | Action     | Twin World              | 02/90 | 30  | Action     |
| Fighter Bomber                  | 01/90 | 98  | Sport      | NO                               | 02/90 | 83  | Strategie  | Unreal                  | 01/90 | 34  | Blickpunkt |
| Flip it                         | 01/90 | 52  | Sport      | * Omega                          | 01/90 | 129 | Adventure  | * USA Pro Basketball    | 02/90 | 80  | Sport      |
| Football of the Year II         | 01/90 | 94  | Action     | Omnicron Conspiracy              | 01/90 | 13  | Action     | (PC Engine)             | 01/90 | 50  | Sport      |
| Forgotten Worlds                | 02/90 | 50  | Action     | Onslaught                        | 02/90 | 43  | Action     | Vette                   | 03/90 | 76  | Action     |
| (Sega Mega)                     | 02/90 | 102 | Strategie  | Operation Thunderbolt            | 02/90 | 18  | Action     | Volfied (PC Engine)     | 02/90 | 82  | Strategie  |
| Fred                            | 02/90 | 32  | Action     | Outlands                         | 03/90 | 10  | Action     | Waterloo                | 02/90 | 37  | Action     |
| * Full Metal Planet             | 02/90 | 98  | Adventure  | P 47                             | 03/90 | 72  | Strategie  | Westphaser              | 03/90 | 15  | Action     |
| Future Sports                   | 01/90 | 43  | Action     | Panzer Battles                   | 02/90 | 155 | Anwender   | Wild Streets            | 03/90 | 110 | Adventure  |
| Future Wars - Time              | 01/90 | 32  | Action     | PC-Speed V.1.3                   | 01/90 | 84  | Strategie  | Windwalker              | 03/90 | 62  | Action     |
| Travelers                       | 01/90 | 46  | Action     | * Pinball Magic                  | 02/90 | 38  | Action     | * Wonderboy III         | 01/90 | 6   | Action     |
| Galaxy Force                    | 01/90 | 88  | Strategie  | Pipe Mania                       | 03/90 | 85  | Blickpunkt | (PC Engine)             | 02/90 | 117 | Blickpunkt |
| Gates of Zendocon               | 03/90 | 95  | Action     | Pithecanthropus Computerurus     | 03/90 | 75  | Action     | Xenomorph               |       |     |            |
| (Lynx)                          | 01/90 | 32  | Action     |                                  |       |     |            |                         |       |     |            |
| Ghostbusters II                 | 01/90 | 46  | Action     |                                  |       |     |            |                         |       |     |            |
| Ghouls 'n' Ghosts               | 02/90 | 88  | Strategie  |                                  |       |     |            |                         |       |     |            |
| Gold of the Americas            | 03/90 | 77  | Action     |                                  |       |     |            |                         |       |     |            |
| Golden Axe (Sega Mega)          | 02/90 | 38  | Strategie  |                                  |       |     |            |                         |       |     |            |
| Golden Oldies - Vol. 1          | 02/90 | 35  | Strategie  |                                  |       |     |            |                         |       |     |            |
| Grand Over                      | 02/90 | 86  | Strategie  |                                  |       |     |            |                         |       |     |            |
| Gridiron                        | 01/90 | 86  | Strategie  |                                  |       |     |            |                         |       |     |            |

## Die Gewinner aus ASM 2/90

Tschingderassabumm – hier sind sie wieder, die Beneidenswerten, die bei den ASM-Wettbewerben abgesahnt haben. Fangen wir gleich mit **Electronic Arts** an, die ein Wochenende in London für zwei Personen springen lassen. Das große Los fiel auf Joachim Philipp aus Bonn, der schon mal seine sieben Sachen packen kann und sich um einen Reisepartner kümmern sollte. Übrigens, Joachim: Den Termin für den Trip teilen wir Dir noch mit.

Auch diesmal wurde wieder fleißig nach dem „ASM-Schnippelchen“ Ausschau gehalten. Gesehen und ausgeschnippelt hat es u.a. Ralph Ernst aus Esslingen, der sich schon auf seinen niegelagerten CD-Player freuen darf.

Den Gewinnern ein dreifach schallendes Hupp-Hupp-Hurra. Bis zum nächstenmal

Eure ASM-Redaktion

## Impressum

### Herausgeber

Axel Gräde (verantw.)

### Chefredakteur

Mantred Kleimann (M.K.)

### Stellv. Chefredakteur

Bernd Zimmermann (bez.)

### Redaktion

Michael Suck (msu), Ulrich Mühl (ulj), Torsten Oppermann (top), Peter Braun (pb), Gabi Straube (gast), Sandra Alter (sar), Hans-Joachim Amann (hja)

### Freie Mitarbeiter

Ottfried Schmidt (os), Torsten Blum (tob), Robert Frapp (tripp), Rudi Sollar (rs), Moritz Thiemann-Zahn (motz), Uwe Winkelkötter (uwe), Bendrik Muhs, Frank Brall (fb)

### Gestaltung

Annette Braun, M.B.M. New Pardon, Eschwege

### Comics

Stefan Bayer, Mathias Neumann

### Titel

Mark Bromley

### Fotos

Frank Brall

### ASM London

Davencross Ltd., Mulliner House, Flanders Road, London W4 1NN, England

### Anzeigenleitung

Chaos Komorowski,

Telefon 0 56 51 / 3 00 11

Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 3 ab 1.5.88

### Anzeigensatz

Uwe Siebert (Ug.), Regina

Siebert, Andrea Kloss

### Satz

Grunewald Satz & Repro GmbH,

3500 Kassel

### Reproduktion

Repro Team Kassel GmbH,

3501 Niestetal-Sandershausen

### Druck u. Gesamtherstellung

Druckhaus Dierichs GmbH & Co KG,

3500 Kassel,

### Vertrieb

Verlagsunion Pabel Moewig KG,

6200 Wiesbaden,

Inland (Groß-, Einzel- und Buchhandelsbuchhandel), Österreich, Schweiz

### Abonnement

Jahresabonnementspreis (10 Ausgaben)

DM 67,50, Ausland DM 79,50

Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

Es verlängert sich um diesen Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

### Abonnement-Verwaltung

Tanja Mosebach, Margot Morgenstern

Tele.: 05651/30011

### Verlag und Redaktion

Tronic-Verlagsgesellschaft mbH,

Postfach 870, 3440 Eschwege

Telefon 0 56 51 / 3 00 11

Telefax 0 56 51 / 3 00 14

Hotline 0 56 51 / 3 00 12-13

(Ulj & Torsten) nur Mi. von 16.30 - 19 Uhr

Mailbox 0 56 51 / 3 00 15

Bildschirmtext 0 56 51 / 3 00 16

### Manuskripte

Manuskripte und Programme werden gerne

von der Redaktion angenommen. Sie müs-

sen jedoch frei von Rechten Dritter sein.

Mit der Einsendung von Manuskripten gibt

der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck

in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft

herausgegebenen Publikationen. Eine Ge-

währ für die Richtigkeit der Veröffentlichung

kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Re-

daktion nicht übernommen werden.

Für unverlangt eingesandte Manuskripte

kann keine Garantie übernommen werden.

### Urheberrecht

Alle in aktueller Software Markt veröffentlichten

Beiträge sind urheberrechtlich geschützt.

Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten.

Reproduktionen jeder Art (Fotokopien,

Microfilm, Erfassung in Datenverarbeitungs-

anlagen usw.) bedürfen der schriftlichen

Genehmigung des Verlages.

Mitglied der Informationsge-

meinschaft zur Feststel-

lung der Verbreitung

von Werbeträgern

e.V. (IVW)

ISSN 0533-1857





# ASM-Generalkarte

## Der praktische Einkaufsführer

- 1 Della Soft, Schönwalderstraße 55, 1000 Berlin 20, Tel.: (030) 3362063.
- 2 Shw-Computer, Schachtweg 5A, 3180 Wolfsburg, Tel.: (05361) 14377
- 3 Blenengraeber, Ottenser Str. 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (040) 5401217
- 4 CSJ Computersoft, Auf dem Schacht 17, 3203 Sarstedt 4, Tel.: (05066) 4031.
- 5 rellna Software, Königsr. 55, 3000 Hannover 1, Tel.: (0511) 315834.
- 6 Astro-Versand, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (0561) 880111.
- 7 Mediencenter Iserlohn, Werningerstr. 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (02371) 24599.
- 8 ha-ku-soft, Bahnsr. 38, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (0211) 328555.
- 9 Joysoft, Pempelfortstr. 47, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (0211) 364445.
- 10 Rushware Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0210) 6070.
- 11 Micro-Händler, Malmadyer Straße 27, 4050 Mönchengladbach, Tel.: (0261) 665096-98.
- 12 Diamond Software, Regentenstr. 178, 4050 Mönchengladbach, Tel.: (0261) 21639.
- 13 Compy-Shop OHG, Gneisenaustr. 29, 4330 Möhlheim/Ruhr, Tel.: (0208) 497169.
- 14 EAS, Liegnitzer Weg 16, 4690 Harna, Tel.: (02323) 43022.
- 15 Schuster Elektronik, Obere Münstersr. 33, 4620 Castro-Rauel, Tel.: (02305) 3770.
- 16 Leisuresoft Deutschland GmbH, Industriestr. 23, 4709 Bergkamen-Rüntha, Tel.: (02389) 7800.
- 17 Mastertronik, Kaiser-Otto-Weg 18, 4770 Soest, Tel.: (02921) 75028.
- 18 Ariolasoft, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel.: (05244) 408-0.
- 19 Korona-Soft, Siegfriedstr. 36, Postfach 3115, 4830 Gütersloh, Tel.: (05241) 26636.
- 20 Fornax 2000, Schulstr. 14, 4972 Löhne, Tel.: (05732) 72849.
- 21 Soft- u. Hardware-Haus Bornemann, Kurt-Schumacher-Str. 80, 6100 Darmstadt 13, Tel.: (06151) 595113.
- 22 Kingsoft, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: (0241) 15251.
- 23 Bomico, Elbinger Straße 1, 6000 Frankfurt 90, Tel.: (069) 706050.
- 24 Teledienst, Gebrüder-Lang-Str. 7, 6360 Friedberg.
- 25 Atari Corp. Deutschland GmbH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel.: (06124) 2090.
- 26 MN-Hobby Soft, Hard & Software-Versand, Inh. Michael Naujoks, Amtesgasse 3, 6940 Weinheim, Tel.: (06201) 181201.
- 27 Diabolo-Versand, Melanchthonstr. 75/1, 7518 Bretten, Tel.: (07252) 3058.
- 28 Computer Shop, Landsbergerstr. 135, 8000 München 2, Tel.: (089) 5022463.
- 29 Fantastic ComputerWare, Müllerstr. 44, 8000 München 44, Tel.: (089) 2609593.
- 30 MicroPhase, Nymphenburgerstr. 178, 8000 München 40.
- 31 Software-Magazin, Wilhelm-Busch-Str. 34, 8000 München 71.
- 32 ZS Soft, Microtrading, Nonntal 11, 8240 Berchtesgaden, Tel.: (08652) 63061.
- 33 T.S. Datensysteme, Dennisstr. 45, 8500 Nürnberg 80, Tel.: (0911) 288286.
- 34 Munich Soft, Dorfstr. 13, 8048 Haimhausen, Tel.: (08133) 6593.
- 35 micro-partner, Goethestr. 1, 4830 Gütersloh, Tel.: (05241) 1834 o. 1835.
- 36 G.T.I. GmbH, Zimmersmühlenweg 73, 6370 Oberursel, Tel.: (06171) 73048.

### Das ASM-Inserentenverzeichnis

|                           |                |                        |                    |
|---------------------------|----------------|------------------------|--------------------|
| ARBIROSOFT                | 136            | INTERNATIONAL SOFTWARE | 85                 |
| ARIOLASOFT                | 10/1           | JOYSOFT                | 45                 |
| ASTRO VERSAND             | 147            | KAROSOFT               | 71                 |
| ATARI                     | 31             | KLINGER VERSAND        | 138                |
| BACHLER                   | 81             | MICROPROSE             | 65,105             |
| BOMICO                    | 2,15,37,163/64 | PBM-STUDIO             | 146                |
| BLUEBYTE                  | 59             | PETER STEVENS          | 27                 |
| COMPUTER-MARKT            | 139            | PEKSOFT                | 141                |
| COMPUTERSHOP MÜNCHEN      | 149            | POWERSOFT              | 142                |
| CRYSTAL SOFT              | 145            | PRIVATE KLEINANZEIGEN  | 135,147            |
| CSJ COMPUTERSOFT GMBH     | 144            | RÄTZ                   | 143                |
| CWM                       | 139            | RUSHWARE               | 39,53,73,91,97,121 |
| DATATEAM                  | 144            | SCHUSTER               | 13                 |
| DIGITAL MARKETING         | 101            | SOFTEXPRESS            | 109                |
| DR. FALTZ & PARTNER       | 71             | SOFTPOWER              | 147                |
| DYNATEX                   | 39             | SOFTWAREHOUSE SCHWARZ  | 140                |
| FLASHPOINT                | 137            | THEO KRANZ VERSAND     | 140                |
| FUNTASTIC                 | 153            | TRONIC VERLAG          | 61/57/158/159/160  |
| GEWERBLICHE KLEINANZEIGEN | 148            | T.S.DATENSYSYSTEME     | 16/17              |
| GDG                       | 138            | WIAL                   | 49                 |
| IDG COMMUNICATIONS        | 29             | WORLD OF WONDERS       | 143                |

**Die nächste  
ASM (5/90)  
erscheint am  
30. 4. 1990!**



- 37 MLS Computersysteme und Versand, Sonnenblickallee 9, 3550 Marburg, Tel.: (06421) 23048.
- 38 Arnor (Deutschland) Ltd, Hans-Henny-Jahn-Weg 21, 2000 Hamburg 76.
- 39 Jumbo Soft, Horemannstr. 2, 8000 München 19, Tel.: (089) 1234085.
- 41 Eurosystems, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, (02822) 52151.
- 42 Rainbow Arts Software GmbH, Hansaallee 201, 4000 Düsseldorf 11.
- 43 CCD, Burgstr. 9, 6228 Eltville
- 44 Andreas Bachler, Postfach 429, 4290 Bocholt, Tel.: (02871) 183088
- 45 Time Warp Software GmbH, Zoppoter Str. 4, 2850 Bremerhaven, Tel. (0471) 53046(-7).
- 46 SVS Scholz, Marienburger Str. 20, 5629 Helliggenhaus, Tel.: (02056/3125.
- 47 Brötzmann/Schäfer GbR, Postfach 1123, 2060 Bad Oldesloe, Tel.: (04531) 83164.
- 48 Magic-Computerspiele, Trieler Straße 110, 8500 Nürnberg 50, (0911) 48871
- 49 Powersoft, Schwandstr. 18c, 1000 Berlin 65, Tel. (030) 4922056(-7).
- 50 Digital Marketing, Krefelder Str. 16, 5142 Hückelhoven 2, Tel.: 02435-2066
- 51 Softwareversand Gebauer, Sternwartstraße 69, 4000 Düsseldorf, Tel. (0211) 309233
- 52 Cachet/Pegasus, Friedrich-Spee-Str. 11, 8700 Würzburg, Tel. (0931) 884822
- 53 Paksoft, Müllerstr. 44, 8000 München 5, Tel. (089) 2609380.
- 54 Microware, Uferpromenade 15D, 1000 Berlin 22, Tel. (030) 3652823.
- 55 Computestudio Schlichting, Katzbachstraße 6 und 8, 1000 Berlin 61, Tel. (030) 7864340.
- 56 Mlebo, Postfach 101709, 4630 Bochum, Tel. (0234) 864184.
- 57 International Software Köln, Heldenrichstr. 10, 5000 Köln 80, Tel. (0221) 604483.
- 58 RTS, Roland Tonen-Software, Postfach 31, 4178 Kevelaer, Tel. (02832) 78184
- 59 Starbyte Software, Nördring 71, 4630 Bochum 1, Tel. (0234) 680460.
- 60 CWM-Versand Thomas Must, Postfach 1212 - 3387 Vienenburg 1, Tel. (05324) 4204.
- 61 Flashpoint, Im Giefenaacker 4, 5400 Koblenz, Tel. (02606) 331.
- 62 Computervertrieb Kurt Fischer, Kautbeurer Str. 28, 8948 Mindelheim, Tel. (08261) 9623.
- 63 CVB Computer, Inh. Peter Bergler, Postfach 1112, 8948 Mindelheim, Tel. (08261) 5444.
- 64 Ikarus Soft, Helmut Altenfeld, Geworckansr. 35, 4300 Essen 12, Tel. (0201) 356743.
- 65 Thalio Software GmbH, Königsr. 16, 4830 Gütersloh, Tel. (05241) 12049.
- 66 Dynatex, Nalorper Str. 6, 4755 Holzwickede, Tel. (02301) 4134.
- 67 Virgin Games GmbH, Eiffestr. 398, 2000 Hamburg 26, Tel. (040) 251536-0.
- 68 ECS-ENTERTAINMENT COMPUTER SYSTEMS, Boschetzrieder Str. 28, 8000 München, Tel. (089) 7231025.
- 69 MH-Soft-Vertrieb, Lauestr. 6, 4600 Dortmund 18, Tel.: (0231) 675643.
- 70 Peksoft OHG, Mittelstraße 44, 8000 München 5, Tel. (089) 2608380.
- 71 MicroProse, Wiesbadener Straße 89, 6503 Mainz-Kastal, Tel. (06134) 24516.

**Wir danken den  
hier aufgeführten Häusern  
für ihre freundliche  
Unterstützung!**

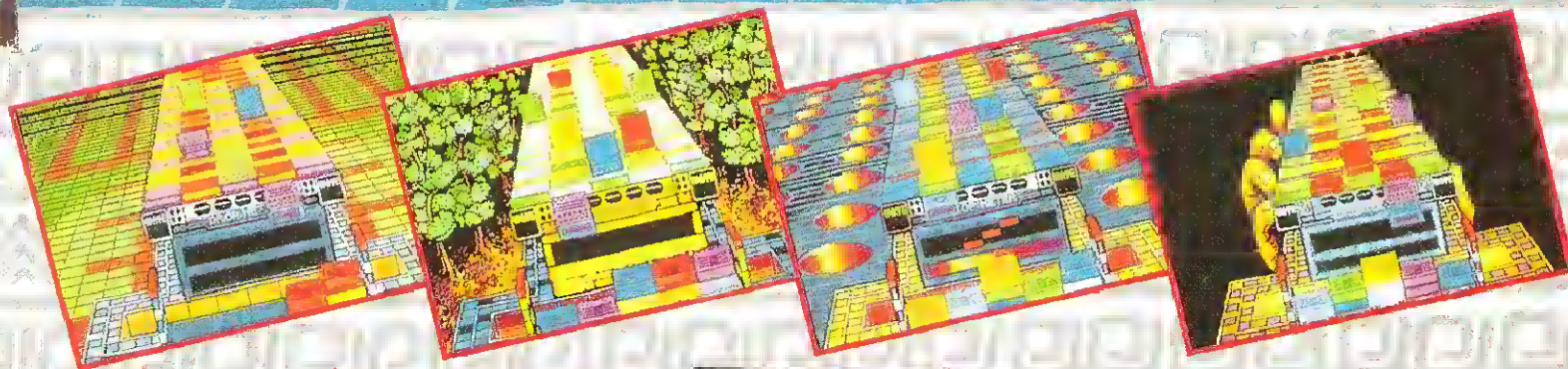


**STEINE SAMMELN UND PLAZIEREN**  
Ein einfaches Konzept und ein leicht zu beherrschendes Spiel machen es zu einer "KLAX" - Sache! Einfach nur die bunten Mauersteinchen mit dem Paddle auf sammeln und diese auf verschiedene Haufen werfen, um gleichfarbige Reihen zu bilden; entweder deren drei senkrecht oder diagonal. Hört sich einfach an, was? Iss' es auch! Die härteste Aufgabe bei KLAX ist, sich wieder vom Spiel loszusehen.

**DAS IST DAS GAME  
DER 90ER - KLAX!**

# KLAX™

- Der letzte Schrei aus Kalifornien!
- 99 Levels an irrem Spaß!
- Entspricht der meist "bespielten" Spielhallenfassung!
- Macht süchtig und ist eine echte Herausforderung!
- Viele KLAXe ergeben bombastische Punktzahlen.
- Fordert Eure Freunde auf, bei der KLAX-Sache gegen Euch anzutreten!



## TENGEN

*The Name In Coin-Op Conversions*

Erhältlich für: Atari ST, Amiga, IBM PC 3.5" 5.25", Commodore 64  
(cassette, disk) Amstrad (cassette, disk) Spectrum +3, Spectrum 48/128  
Programmiert von: Teague Software Developments Ltd. © 1990 TENGEN INC. All Rights Reserved.™ Tengen Inc.  
Veröffentlicht von: Domark Ltd. Vertrieb: BOMICO, Elbinger Strasse, 6000 Frankfurt M/90 Tel: (069) 706050  
Atari ST Bildschirmschaltfotos

## DOMARK

**BOMICO**  
SOFTWARE PARTNER

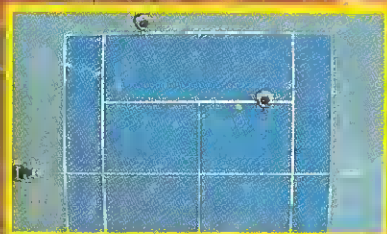


# te break

... Graf Backer spielt's sogar zum Fruhstuck!



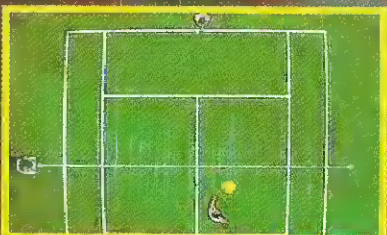
Drei Real-Medien-Spielmodi



Auswahlbare Platzuntergrund



Schlagerauswahl und Geschwindigkeit



Alle Tennis-Techniken



2 Player  
with  
Joysticks  
(optional)

AMIGA  
PC

Vertrieb: BOMICO  
Elbinger Strae 1,  
6000 Frankfurt a. Main 9



BOMICO Spielplatz  
Haben Sie Fragen zu einem  
Spiel? Mochten Sie Tips zum  
Spielablauf? Unsere Spiel-  
experten helfen weiter!  
Mo - Fr von 15.00 bis 18.00  
Uhr. Ein Anruf genugt.  
Tel.: 069/778025

ATARI ST  
C 64

STARBYE

Sonnenweg 71, 42699 Solingen, Tel.: 0212/581460, Fax: 0212/581497